# ASM aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

Nr. 6 Juni 1993
8. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50

ISSN 0933-1867

Das große Magazin für Computer- & Videospiele

## A wie abgefahren

Gotcha: Live-Abenteuer
Ultima VII/2: Serpent Isle
Chuck Rock II: Son of Chuck
Populous für GameBoy!

## S wie super

Veil of Darkness

Japanische Zeichentrick-Träume

Mit Bond-Gewinnspiel

## M wie megastark

Im Vergleich:
4 PC-Soundkarten mit Niveau
2 Programmierte Skatbrüder

# James Bond: Die Akte 007

"Wenn ich groß bin, werde ich Bundesliga-Funktionär..."

"Und das alles wegen 90 km/h an der blöden Baustelle!"

"Hat der nicht Herrn Grellmann gehört?"

"Wer hat da eben 'Connery come back' gesagt?!"

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Outlander © Mindscape, England

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Soccer Kid © Krisalis, England

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Timothy Dalton als James Bond © EON Productions, England

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: The Living Daylights © Domark, England

# Träume von Krieg und Frieden

**Leise schnurrend sucht sich der Lesekopf seine Spur auf der CD. Die ersten Takte des bombastischen Synthi-Soundtracks schwappen aus den Boxen am PC, und genüßlich beginne ich damit, in der Musik zu baden.**

**Dann geht es endlich los: Ich eile über der PC-erzeugten Landschaft meiner Herausforderung entgegen. Fast völlig fließend huschen Sanddünen, Täler, tiefe Schluchten und schroffe Felsen vorbei, rund zehn komplette Bilder in jeder Sekunde.**

**Dort ist ja auch mein Gegner, endlich! Ich schwenke ein, versuche ihm den Weg abzuschneiden. Für einen Moment ist er hinter einem Felszacken verschwunden, dann sehe ich ihn plötzlich wieder: Er kommt direkt auf mich zu und feuert aus allen Rohren.**

**Ehe ich mich versehe, wird mein Bildschirm rot. Schadensmeldung – der Boden nähert sich blitzschnell. Ein furioses digitalisiertes Explosionsgeräusch, dann eine zersplitterte Kanzelscheibe und die unvermeidliche Aufschrift, wie in den allerersten Tagen des Videospiels: "GAME OVER".**

**Außer meinem Spielerstolz ist nichts verletzt. Ruhig setzt die Musik wieder ein, und ich taumele wieder ins "ganz normale Leben" zurück. Nächstes Jahr werden die ersten PC- oder Amiga-Spiele mit Spezialhelmen für "Virtual Reality" laufen, und dann kriegen die Programme auf den silberglänzenden Scheibchen noch einen Kick mehr Erlebnistiefe. Noch ein bißchen realistischer, und das Ganze wäre dann echter Krieg.**

**Irgendwie habe ich plötzlich Lust, ein bißchen nach draußen zu gehen, mitten 'rein in die Frühlingssonne. Mich einfach auf die Waldlichtung schmeißen, ein Gänseblümchen zwischen den Zähnen, und die Beine lang aufs Gras legen.**

**Ist irgendwie besser, den Krieg bloß als spielerische Illusion und die Waldlichtung als Wirklichkeit zu haben. Besser als umgekehrt, meine ich. Und ich spüre Dankbarkeit – dafür, daß ich es mir leisten kann, den Krieg bloß zu spielen und ihn, wann immer ich will, per Mausklick zu beenden. Gut, daß bloß ein paar Kilometer weiter hinten die friedliche Waldlichtung auf mich wartet.**

**Schöne Ferien. Nein, lieber Werbespot: Ich habe sie mir nicht verdient. Trotzdem.**
**Oder gerade deswegen.**

**Es grüßt Euch Euer** Peter

# INH

Ultima VII – Teil 2: Echt stark!
• 6 •

## HIGHLIGHTS



ECTS: Ruhiger Start in den Spielefrühling
• 136 •

## ACTION ab Seite 22



### Konvertierungen



## COMPETITIONS



## ADVENTURE ab Seite 54



### Konvertierung



## STRATEGIE ab Seite 87



### Konvertierungen



## SIMULATION ab Seite 100



### Konvertierungen



Willkommen zu PC-Skat-Runde
• 87 •

**Wettbewerb James Bond**
Seite 14

**Lemmings II**
Seite 128

4

# ALT

# Jenseits der Schlangensäulen

**SPIEL DES MONATS**

Der Guardian ist gebannt. Seine Ankunft in Britannia konnte der Avatar in letzter Minute verhindern. Doch ist er wirklich besiegt? Bedlin, der Führer der Bruderschaft des bösen Guardian, ist geflohen. Lord Britishs Helfer finden eine verzauberte Schriftrolle, die Bedlin gehörte. Sie beinhaltet eine Nachricht des Guardian an seinen Diener, aus der hervorgeht, daß der mächtige Bösewicht keineswegs tot ist: Vielmehr bereitet er erneut seine Ankunft in Britannia vor. Der einzige Weg, diesen dunklen Plan zu durchkreuzen, führt durch das magische Portal zwischen den beiden Schlangensäulen. Das Portal, das zur Insel der Schlange führt...

**ULTIMA VII/2, SERPENT ISLE**

System: **PC** *(mind. 386er, 2 MB RAM, VGA, 25 MB Platz auf Festplatte, unterst. AdLib, SoundBlaster, Roland)*, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Origin**, Muster von: **Hersteller**.

ASM HIT

Als heldenhafte Avatare dürft Ihr Origins Herausforderung, die Euch in die Vergangenheit der Ultima-Serie führt, natürlich nicht verpassen. Die Bewohner der Schlangeninsel nennen ihre Heimat Neu-Sosaria; der Name, der seit dem dritten Teil der Serie nicht mehr aufgetaucht ist, dürfte alten Ultima-Fans jedoch durchaus geläufig sein. Damals, zu Zeiten, als es noch keinen Avatar gab (Ultima III), galt es, einen bösen Zauberer namens Exodus zu besiegen. Zu den Kreaturen, die Euch in diesem Klassiker über den Weg liefen oder vielmehr krochen, gehörte die gewaltige Erdschlange, ein Wesen, das eigentlich viel mehr als ein Tier war, denn von dieser Art Schlange gab es nur drei Exemplare. Sie waren Ausdruck für die drei Mächte Ordnung, Chaos und kosmisches Gleichgewicht.

## Back to the roots

Diese Parallelen fallen Euch jedoch zuerst im Handbuch auf, im Spiel entfaltet sich die komplexe Story natürlich nur nach und nach, muß ergründet und enträtselt werden. Zunächst dürft Ihr mit Euren Helden ein Schiff besteigen und durch die Pforte zwischen den gewaltigen Schlangensäulen fahren. Kaum auf Neu-Sosaria angekommen, fängt das Abenteuer auch schon mit Vehemenz an. Gewitterwolken verdunkeln den Himmel, Blitze zucken und treffen die Gruppe. Als Euer geblendeter Held die Situation wieder klar überblicken kann, sind seine Gefährten verschwunden. Wie sich herausstellt, wurden sie durch den Blitz über das ganze Land verstreut, und Ihr müßt sie wiederfinden. Aber nicht nur das, außerdem gilt es herauszufinden, was in Neu-Sosaria falsch läuft, denn, wie es scheint, hat sich das Gleichgewicht der kosmischen Kräfte zugunsten des Chaos verschoben.

## Wunderwelt in VGA

Früher durftet Ihr in Ultima Welten erkunden und dabei ganze Legionen von Monstern plätten. Neue Computer ermöglichten neue Inhalte, und ab Ultima III gab es nicht nur Ungeheuer, die es zu erschlagen galt, sondern auch Personen, die ausgefragt werden mußten, wodurch jedes einzelne Game sich vom Monstermeuchel-Epos zum Rollenspiel mit umfangreicher Spielhandlung entwickelte. Spätestens ab 'Die schwarze Pforte', wie die deutsche Version des ersten Teiles von Ultima VII heißt, hat sich Ultima zu einem Mikrokosmos voller denkender, lebender Wesen gemausert. Alle Menschen, die durch das in der

*In der Gruft herrscht dicke Luft* ▼

▼ *An den Pforten zur Unterwelt*

▲ Gestrandet an den Gestaden Neu-Solarias

▲ Auf die Sandbank gesetzt ...

▲ Magierduell: Da fliegen die Fetzen

▲ Mit Geknatter schließt sich das Eisengatter

▲ Dieser Wald ist Säuregeschädigt

▲ Schon hat er sich mit dem Trolle in der Wolle

Draufsicht dargestellte Gelände wandern, haben auch einen richtigen eigenen Willen. Die umfangreiche Tierwelt von Neu-Sosaria weist nicht nur Drachen, Trolle, Zyklopen und Harpyen auf, sondern auch friedliche Wesen und Haustiere wie Katzen, Hunde und Milchkühe.

Die komplett in VGA gehaltene Grafik ist ein echter Augenschmaus: Städte, Dörfer, Burgen, Verliese und Höhlen sind wunderbar detailliert umgesetzt. Euch erwarten Sümpfe, Wälder, Katakomben und sogar Strände, an denen sich die Brandung des Meeres bricht. Traben Eure Helden ohne Fackeln in Höhlen oder Verliese, wird es nach und nach dunkler, und erst in der Nähe des Ausgangs oder einer anderen Lichtquelle wird es wieder hell.

Gesteuert wird über das Point-and-Click-Interface, das sich schon beim ersten Teil von U-VII bewährt hat. Die Portraits der Charaktere wurden jedoch seitdem vergrößert, sind noch übersichtlicher geworden, und natürlich stecken auch noch Musik und Sound-Effekte bis zum Abwinken in dem Game. Dutzende unterschiedlicher Melodien verdichten die Spielatmosphäre, und für jeden Zauberspruch gibt es einen Geräuscheffekt.

Bei der Erkundung Neu-Sosarias darf sich Euer Avatar regelrecht die Lippen fusselig reden: Fast jede Person, die Euch über den Weg läuft, hat was zu sagen, und ohne die richtige Frage bei der richtigen Person ist das Game nicht zu schaffen. Die langen Gespräche sind leider in Englisch, das zudem noch einen mittelalterlichen Touch hat und daher nicht so ganz einfach zu verstehen ist. Von daher ist ein dickes Wörterbuch kein schlechter Spielgefährte, für dessen Benutzung 'U-VII' Euch mit einer wunderbaren, stilvollen Geschichte belohnt, in der auch der Humor nicht zu kurz kommt.

## Verliese, Sümpfe, und Ruinen

Die Suche nach den verschollenen Gefährten ist allerdings nur der Auftakt der Abenteuer, die Ihr zu bestehen habt. Schon in Monitor, der ersten Stadt, die Ihr betreten werdet, gibt es weitere Aufgaben zu erfüllen: Um von den Inselbewohnern überhaupt ernst genommen zu werden, gilt es, eine Ritterprobe in einem unterirdischen Gewölbe zu bestehen. Wer sich dort an Fallen und Feuerbällen vorbeigemogelt hat, steht bald vor scheinbar massiven Felswänden, in denen es jedoch eine Geheimtür gibt. **ASM-Tip: Auch wenn der Schalter für diese Geheimtür nur zwei Pixel groß ist, er ist defini-**

▲ Was ist faul zwischen diesen Kirchenbänken?

**Hier finden passionierte Rollenspieler eines der besten Spiele des Genres und werden rundherum verwöhnt**

▲ Auch der Humor kommt nicht zu kurz

▲ Fawn, die Stadt der Schönheit

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 11 |
| Steuerung | 10 |
| Handlung | 11 |
| Atmosphäre | 10 |
| Gesamtnote | 10 |
| »GUT« | |

tiv da. Also, flugs mit der Lupe an den Bildschirm.

In Fawn, der Stadt, die auf einer künstlichen Insel inmitten einer ausgedehnten Bucht liegt, ist die Schönheit das höchste Ideal. Wer von schönem Aussehen ist, ist auch reinen Herzens, und äußere Mißgestalt spiegelt nur die Bosheit der Seele wieder. Bedenkliches Gedankengut, das dort kursiert und Euch und Eueren Avatar hoffentlich nachdenklich stimmt. Die jungen Leute Fawns mochten sich jedenfalls nicht damit einverstanden erklären und wurden auch prompt aus der Stadt geschmissen. Diese ist trotzdem ein wichtiger Anlaufpunkt für Euren Helden, an dem viele Fragen beantwortet, aber mindestens genauso viele neue aufgeworfen werden.

Eine Höhle unter einem Gebirgsmassiv entpuppt sich als Eingang zu einem unterirdischen Gängelabyrinth, das sich einige Trolle als Heimstatt auserkoren haben. Hinter Lavaseen und eingestürzten Feldwänden, im tiefsten Winkel dieser Höhlen findet Ihr plötzlich eine Gruppe Menschen, die in der unbändigen Hitze, die hier aus dem Erdinneren dringt, schier verdurstet und in ihrer Not über Euren Avatar und seine Begleiter herfällt. Was hat die Leute in diese unwirtliche Höhle getrieben? Fragen über Fragen, auf die Ihr im Laufe Eurer Erkundungen Antworten finden müßt, Antworten, die alle zusammen die Antwort auf die Frage ergeben: Wer ist der Guardian, woher kommt er, woher nimmt er seine unglaubliche Zaubermacht, und wie kommt es, daß dieses Land Neu-Sosaria heiß. Kopfnüsse, die sogar ausgebufften Rätselprofis mitunter das Wasser in die Augen treiben.

## Origin at its best

Alle Rollenspiel-Fans unter Euch, deren PC die Minimalvoraussetzungen für dieses Hammer-Games erfüllt, sollten sich Ultima VII, Teil 2 unbedingt zulegen. Euch erwartet nicht nur eines der innovativsten Programme, die es zur Zeit gibt, sondern auch eines der inhaltlich überzeugendsten Spiele dieses Genres. Nicht umsonst hat Lord British auf seiner Firmenburg in Austin, Texas, die besten Grafiker, Musiker und Programmierer der Szene um sich geschart. Müssen die Simulationsfans unter Euch auch noch ein wenig auf den lang erwarteten Strike Commander warten, finden passionierte Rollenspieler in Ultima eines der besten Spiele des Genres und werden rundherum verwöhnt. ■

*Heiner Stiller*

## Abnahme

**Coktel Vision** bringt im Herbst 1993 die drei niedlichen kleinen Gobliins wieder auf den Heimcomputer. Nein, falsch. Bereits im zweiten Teil waren es nur noch zwei, im dritten ist nur noch einer übrig, und der ist zudem noch eine SIE. **Goblins 3** (mit einem "i") ist ein Knobel- und Tüftel-Spiel in bewährter Manier und erscheint zunächst für den PC (weiteres ist derzeit noch nicht bekannt).

▲ Goblins 3

## Abgase

**Gremlin** schlägt zu: Mit **Lotus** erhält der geneigte Genre-Fan alle drei Teile der Rennwagen-Serie in einem Pack, wobei wir zunächst die Version für den Amiga 600 (und kompatible) erhielten. Was soll ich groß sagen: **Lotus Esprit Turbo Challenge** und seine beiden Nachfolger waren allesamt ASM-Hits, entsprechend wird diese Sammlung weggehen wie warme Semmeln, oder?

## Abspann

Habt Ihr beim Abspann von *Desert Strike* den Wunsch gehabt, es möge noch weiter gehen? **Electronic Arts** macht's möglich und bringt im Juli mit **Jungle Strike** das Sequel, wieder auf dem Mega Drive. Wie der Name schon sagt, geht es diesmal in den Urwald, wo Ihr diesmal die Armee eines mächtigen südafrikanischen Drogenkönigs allemachen müßt. Natürlich nicht nur mit viel "bumm bumm", sondern auch mit militärischem Geschick, Strategievermögen und dem nötigen Quentchen Glück. Preview? Könnt Ihr haben – aber erst in einer der nächsten ASMs, hehe.

## Absätze

Wer sich einen neuen Schuh kaufen will, muß jetzt damit rechnen, gleichzeitig eine Reklame für ein neues Computerspiel zu sehen. Glaubt Ihr nicht? Doch, ist wahr – vorausgesetzt, es handelt sich um Fußbekleidung der Firma "Elefanten Schuh GmbH Kleve", die zusammen mit dem WWF (World Wide Fund for Nature) ein wahrhaft elefantöses Spiel herausgebracht hat.

In **Elefanten!** nimmt Spieler die Aufgabe des Leiters eines Nationalparks war, der die Aufgabe hat, den Bestand der Dickhäuter zu hegen und zu pflegen. Die Disketten mit der Amiga-Version (eine andere ist nicht geplant) gibt es für 'nen Heiermann in Fachgeschäften, die diese Schuhe führen, oder per Post (bei Einzahlung von 9 DM auf Konto 2070-502 beim Postgiroamt Köln, BLZ 370 100 50) bei Elefanten Schuh GmbH, Postfach 2169, 4190 Kleve. Da die genannten Schuhe speziell für Kinder gemacht werden, ist auch das Spiel entsprechend einzustufen. Das Muster vom Hersteller, der Promotion Software GmbH in Reutlingen, stellen wir in der 7/93 vor.

## Abpraller

Von **Domark** erwarten wir in den nächsten Tagen und Wochen eine Reihe von Neuerscheinungen. Aus dem Bereich Sport kommt **International Rugby** für das Mega Drive. Der hierzulande relativ unbekannte Sport ist dank einer ausführlichen Anleitung leicht zu verstehen, so daß das Spielen auf dem Monitor eigentlich klappen müßte. Genaueres wie immer demnächst in der ASM.

Wesentlich unkomplizierter ist das Bedienen des Joypads, und das wird bei **Paperboy 2** auf Mega Drive, Master System und Game Gear ganz schön in Aktion treten. Dabei kann der Spieler übrigens auch als PaperGIRL agieren. Fürs Mega Drive kommt das Spiel dieser Tage raus, MS und GG folgen im Juni. Die Preise liegen zwischen 80 und 120 DM.

Flugi gefällig? Kein Problem fürs Mega Drive, sagte sich Domark und bringt Mitte Mai **Mig-29** in die Konsole. Ihr dürft natürlich nicht nur steuern, sondern auch strategisches Geschick beweisen, Eure Missions planen usw. Kenner wissen das, die anderen werden es bald erfahren.

Ein "richtiger" Flugsimulator erwartet Euch bei **Steel Talons**, ebenfalls für das Mega Drive. Der Erscheinungstermin ist etwas nach hinten verlegt worden, wir hoffen aber, in der nächsten Ausgabe den ausführlichen Test haben zu können.

▲ International Rugby

▲ Bob

## Abmahnung

Die könnte einem theoretisch ins Haus flattern, wenn man zu jenen gehört, die immer noch Raubkopien Ihr eigen nennen und dabei erwischt werden. Vor kurzem wurde in München der **Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland** gegründet. Ziel des Verbandes, dem Softgold, Software 2000, MicroProse Deutschland, Thalion, Ascon, Blue Byte, Starbyte, Cachet Software, Kingsoft, Selling Points, der Kleinegräber-Verlag und Rechtsanwalt Günter Freiherr von Gravenreuth angehören, ist u.a. die Bekämpfung der Produktpiraterie.

Wie vorgegangen wird und welche Auswirkungen dies u.a. haben kann, werden wir Euch das nächste Mal ausführlich berichten.

## Abteil

Der Hamburger Videospiele-Hersteller **Sega** sucht die besten Videospieler Deutschlands. Zu diesem Zweck werdet Ihr aber nicht in irgendwelchen Hallen Platz nehmen, sondern in einem Zug der Deutschen Bundesbahn. Dieser startet am 8. Mai in München und erreicht am 6. Juni in Augsburg die Endstation. Zugestiegen werden kann in 30 Bahnhöfen quer durch die Republik.
In folgenden Städten kann von jeweils 10 bis 17 Uhr gespielt werden (jeweils Hauptbahnhof; außer denen, wo in Klammern etwas anderes steht, in der Reihenfolge vom 8.5. bis 6.6. tageweise):
München, Nürnberg, Offenbach, Fulda, Kassel, Erfurt, Chemnitz, Cottbus, Leipzig (Bayer. Bahnhof), Braunschweig, Berlin-Lichtenberg, Schwerin, Kiel, Hamburg-Sternschanze, Bremen, Oldenburg, Münster, Hagen, Bochum, Oberhausen, Aachen, Koblenz, Wiesbaden, Main, Heidelberg, Saarbrücken, Karlsruhe, Freiburg, Ulm, Augsburg. An diesen Bahnhöfen erhaltet Ihr auch die dazugehörigen Score-Karten. ■

## Ab und zu...

... haben wir einen sehr ungebetenen Gast in unserer Redaktion. Vorne heißt er Druck, hinten Fehlerteufel. Und der hat ganz bös' zugeschlagen, denn irrtümlich hatten wir in der 5/93 behauptet, **X-Wing** käme von Magic Bytes und sei gleichzeitig "Origins Zweitschlag". Ist natürlich nicht wahr, denn dieses Supergame stammt nach wie vor von **LucasArts**.
Und wer bei **Tiny Toon Adventures** den Hitstern vermißt hat, braucht nicht länger traurig zu sein, denn selbstverständlich wurde der nur vergessen. Tja, so sind wir halt. Spät merken wir's, aber wir merken's noch. In diesem Sinne, bis zu den nächsten News! ■

## Abenteuer

**SSI** sorgt im Mai für ein großes Finale. Teil 3 der Rollenspiel-Saga **Eye of the Beholder: Assault on Myth Drannor** erscheint. Diesmal darf Spieler(in) dem wahren Bösen ins Auge blicken, wenn es in die Ruinen der Stadt Myth Dannor in die Welt der "Forgotten Realms" geht.
Die Benutzerführung wurde weiter verbessert, es gibt ein Gruppenangriff-Kommando, das einen bei den Kampfhandlungen noch flexibler macht als vorher. Natürlich braucht auch diesmal nicht auf die zahlreichen Monster verzichtet zu werden, und die Lieblingscharaktere aus E.O.B. II lassen sich mit all ihren Waffen, Schätzen und Erfahrungswerten problemlos importieren.
**Softgold** plant für Juli eine deutsche Version und wird wie immer den Käufern der englischen Version einen Update-Service anbieten. Das Ganze gibt es – wer hat's erraten – für den PC, weitere Umsetzungen waren bei Redaktionsschluß nicht in Planung. ■



▲ *Eye of the Beholder*

## Abbiß

Im Zeitalter der bildschirmmäßigen Überfütterung hat ein amüsantes Spielprogramm vielleicht mehr Chancen, Aufmerksamkeit zu erwecken, als eine ganze Batterie von Fernsehspots mitten im schönsten Spielfilm. Das mögen sich wohl auch die Macher der teigumhüllten Mini-Salami "Bifi Roll" gedacht haben, als sie der Bochumer Firma Art Department den Auftrag zur Entwicklung des humorigen Spielprogramms **Snack Zone** gaben, in dem es im wahrsten Sinne des Wortes "um die Wurst" geht. Besonderen Wert hat man auf cartoonmäßige Grafik gelegt. Disketten mit dem originellen Ding werden kostenlos unter denjenigen verteilt, die bis zum 30. Juni die Nummer 069-19755 anrufen. Es gibt Versionen für PC und Amiga. ■

## Abrufbares Umweltwissen

Das Thema Umweltschutz ist in den letzten Jahren ins Bewußtsein der breiten Bevölkerung gerückt. In dieser Situation scheint das neue interaktive Lernprogramm **PC-Umwelt** von MSPI, Haar bei München, genau im Trend zu liegen. Für den Einsatz in der Schulklasse oder am heimischen Schreibtisch konzipiert, stellt diese unter MS-DOS laufende Software gesellschaftliche, ökologische und technische Grundzusammenhänge auf verständliche Weise dar. Themen wie Ozonloch, Waldsterben, Energie oder Luftverschmutzung werden beackert. Dabei erschlägt PC-Umwelt seinen Benutzer nicht mit dem dicken Wissenshammer. Mit viel gutem Willen wurde das Ganze grafisch unterstützt, wenn auch Spielefreaks sicher schon spektakulärere Bilder gesehen haben. Eine Quiz-Funktion macht die Sache noch zusätzlich unterhaltsam. Per AdLib/SoundBlaster liefert PC-Umwelt auch akustische Begleitung. PC-Umwelt kostet 179 DM und wird sicher nicht das letzte Programm seiner Art bleiben. ■

## Abschnippeln

Fast jeder PC-Besitzer hat auch einen Drucker. Die meisten modernen PCs bringen Windows bereits mit. Ein PCler möchte in der Regel seinen Freunden oder Verwandten gern beweisen, daß man mit dem Rechner auch wirklich nette und nützliche Dinge anstellen kann.
Diese drei selbstverständlichen Binsenweisheiten nahm ein findiger PC-Freund namens Göttlicher zusammen, flüsterte sodann dem Münchner Systhema-Verlag etwas ins Öhrchen – und heraus kam **"Bernd Göttlichers Paperware"**. Jedes Paket kostet 24,90 DM und enthält eine Diskette, die randvoll mit professionell gezeichneten schwarzweißen PCX-Strichgrafik-Dateien ist – fertig zum Selbstausgeben auf dem heimischen Drucker. Anschließend ist der Griff zur Schere angesagt, und des Bastlers Geschick darf sich beim Ausschneiden und Anmalen beweisen.
Ein halbes Dutzend verschiedener Pakete gibt es. Das Spektrum reicht von der Dinosaurier-Sammlung über das Malbuch (mit tollem Brettspiel) und die Puzzle-Sammlung bis hin zu Geschenkpapier, Tischkarten und Sets für die Geburtstagsfeier. Genaue Anleitungen sind als Windows-Write-Dateien dabei. ■

## Abschuß

Bereits im Juni kommt **B.o.b.** von E.A. heraus und wird sowohl auf dem Mega Drive als auch dem Super Nintendo System erscheinen. In diesem Action-Spiel geht es um einen außerirdischen Androiden, dessen Holde in einer weit, weit entfernten Galaxis wohnt. Um sie zu erreichen, muß er drei Welten mit insgesamt über 45 Level bewältigen, bevor er sie in die Arme nehmen darf.
Stures Rumballern ist nicht angesagt, sondern wohlüberlegte Aktionen sind gefragt. Eine runde Sache also, die wir ebenfalls baldigst unter die Lupe nehmen werden. ■

# Der Gentleman unter den Agenten

**Keine andere Filmserie ist erfolgreicher, kein Agent wurde je bekannter als 007 alias JAMES BOND, Geheimagent Ihrer Majestät. Seine besonderen Kennzeichen: Walther PPK und diverse Spezialwaffen. Sein Lieblingsgetränk: Wodka Martini – geschüttelt, nicht gerührt. Seine Schwäche: Frauen aus allen Kontinenten. Und: Er hat die Lizenz zum Töten.**

▲ *Der Klassiker: "Goldfinger"*

Nicht zuletzt der geistige Vater von 007, **Ian Fleming**, profitierte von den enormen Einspielergebnissen der Verfilmungen seiner Romane. Den ersten schrieb er 1951 – das war Casino Royale. In seinem Titelhelden beschreibt Fleming zum Teil sich selbst – seinen Hang zum Luxus, die Vorliebe für große Autos, Spielcasinos und schöne Frauen.

Selbst der Name des britischen Geheimagenten ist nicht frei erfunden: Fleming hatte das Buch *Birds of the West Indies* gelesen und war dadurch auf den Namen des Autors, des Ornithologen James Bond, gestoßen. Und die Doppelnull ist auch nicht zufällig entstanden, denn im Zweiten Weltkrieg war Fleming Offizier – und die geheimen Signale der Admiralität hatten stets "00" voraus. So verwundert es auch nicht, daß der Agent

▲ *"Beißer" beißt sich durch – "Der Spion, der mich liebte"*

▲ Timothy Dalton

## James Bond – Die Filme

**1962**
**Dr. No**
*(James Bond jagt Dr. No)*
D.: Sean Connery, Ursula Andress, Joseph Wiseman
R.: Terence Young

**1963**
**From Russia with Love**
*(Liebesgrüße aus Moskau)*
D.: Sean Connery, Daniela Bianchi, Robert Shaw
R.: Terence Young

**1964**
**Goldfinger**
D.: Sean Connery, Gert Fröbe, Honor Blackman
R.: Guy Hamilton

**1965**
**Thunderball**
*(Feuerball)*
D.: Sean Connery, Claudine Auger, Adolfo Celi
R.: Terence Young

**1967**
**You Only Live Twice**
*(Man lebt nur zweimal)*
D.: Sean Connery, Akiko Wakabayashi, Donald Pleasence
R.: Lewis Gilbert

**1969**
**On her Majesty's Secret Service**
*(James Bond 007 – Im Geheimdienst Ihrer Majestät)*
D.: George Lazenby, Diana Rigg, Telly Savalas
R.: Peter Hunt

**1971**
**Diamonds are Forever**
*(Diamantenfieber)*
D.: Sean Connery, Jill St. John, Donald Pleasance
R.: Guy Hamilton

**1972**
**Live and Let Die**
*(Leben und sterben lassen)*
D.: Roger Moore, Jane Seymour, Yaphet Kotto
R.: Guy Hamilton

**1974**
**The Man with the Golden Gun**
*(Der Mann mit dem goldenen Colt)*
D.: Roger Moore, Britt Eklund, Christopher Lee
R.: Guy Hamilton

**1976/77**
**The Spy Who Loved Me**
*(Der Spion, der mich liebte)*
D.: Roger Moore, Barbara Bach, Curd Jürgens
R.: Lewis Gilbert

**1978/79**
**Moonraker**
*(Moonraker – Streng geheim)*
D.: Roger Moore, Lois Chiles, Michael Lonsdale
R.: Lewis Gilbert

**1980/81**
**For Your Eyes Only**
*(James Bond 007 – In tödlicher Mission)*
D.: Roger Moore, Carole Bouquet, Julian Glover
R.: John Glen

**1983**
**Octopussy**
*(James Bond 007 – Octopussy)*
D.: Roger Moore, Maud Adams, Louis Jordan
R.: John Glen

**1985**
**A View to a Kill**
*(Im Angesicht des Todes)*
D.: Roger Moore, Grace Jones, Christopher Walken)
R.: John Glen

**1987**
**The Living Daylights**
*(Der Hauch des Todes)*
D.: Timothy Dalton, Maryam d'Abo, Joe Don Baker)
R.: John Glen

**1989**
**License to Kill**
*(Lizenz zum Töten)*
D.: Timothy Dalton, Carey Lowell, Anthony Zerbe
R.: John Glen

Außerdem:

**1966**
**Casino Royale**
*(Casino Royal)*
D.: David Niven, Peter Sellers, Deborah Kerr, Woody Allen
R.: John Huston, Ken Hughes, Val Guest, Robert Parrish, Joseph McGrath

**1983**
**Never Say Never Again**
*(James Bond – Sag niemals nie)*
D.: Sean Connery, Barbara Carrera, Kim Basinger, Klaus-Maria Brandauer
R.: Irvin Kershner

R = Regie
D = Darsteller

Bond nicht nur für den Secret Service arbeitet, sondern außerdem ein Commander der königlichen Marine ist.

Bis 1959 verkauften sich die Bond-Romane *(es waren derweil sieben Stück erschienen)* schon so gut, daß sich Fleming bequem hätte zur Ruhe setzen können. Doch als sich 1961 Harry Saltzman und Albert R. Broccoli über den Drehbuchautor Wolf Mankowitz kennenlernten, wurde der Film-Bond geboren. Mankowitz erzählte Broccoli von den außerordentlichen Marktchancen der Fleming-Romane in Filmform, Saltzman hatte bereits alle Verfilmungsrechte erworben, außer für *Casino Royale* und *Feuerball*.

Die beiden Produzenten einigten sich, gründeten die *Eon-Films* und begannen mit **Dr. No** *(James Bond jagt Dr. No)*. Als Film-Bond waren unter anderem David Niven und James Mason im Gespräch, der Schauspieler allerdings, der beiden am liebsten gewesen wäre, drehte gerade die TV-Serie *The Saint (Simon Templar)* und war unabkömmlich: **Roger Moore!**

Die Wahl fiel schließlich auf **Sean Connery** und hätte nicht besser ausfallen können, denn selbst nach 16 "echten" Bond-Filmen ist Connery für viele der einzig wahre Bond. Er mußte sich seinerzeit eine Tätowierung vom Arm wegnehmen lassen, auf der deutlich "Scotland forever" zu lesen war – und das konnte sich doch ein *englischer* Geheimagent nicht leisten...

## Liebesgrüße aus Gold

Wie erwartet, wurden der Film zum Kassenschlager und die Bond-Romane zu Bestsellern, in viele Sprachen übersetzt. Ian Fleming hatte nicht mehr viel von diesem Bond-Boom: Er starb 1964.

In Deutschland startete *Dr. No* am 14.1.63, ein Jahr später kam bei uns **From Russia with Love** *(Liebesgrüße aus Moskau)* heraus. War das deutsche Publikum beim Erstlingswerk noch zurückhaltend gewesen, so war Bond Nr. 2 ein absoluter Renner.

Mit *From Russia* wurde das Konzept deutlich, das sich durch alle Bond-Filme zog: anfangs eine actionreiche Situation, in der bereits Teile der späteren Handlung vorweggenommen werden, dann der Titelvorspann *(ab Goldfinger von Maurice Binder hergestellt)*, der mit einem Ohrwurm musikalisch untermalt wurde *(Shirley Bassey sang dreimal den Titelsong, allein ihr "Goldfinger" brachte ihr Weltruhm)*... Es folgt der kurze Flirt mit Miss Moneypenny im Büro des Bond-Vorgesetzten "M", die Übergabe des neuen Auftrages und natürlich die Begegnung mit Waffenmeister Major Boothroyd alias "Q".

**"Coole Sprüche, hart im Nehmen, zart zu den Frauen: 007!"**

Für dessen Erfindungen, die ihrer Zeit oft voraus waren *(und nach den Filmen tatsächlich hergestellt wurden wie z.B. ein Wasserski-Motorrad, das es vorher noch nicht gegeben hatte)*, fand 007 meist nur verbale Verachtung. So feuert er in **Moonraker** *(Moonraker – Streng geheim)* einen giftigen Pfeil aus einer Handgelenk-Kanone in ein kostbares Gemälde hinter "M"s Schreibtisch,

James Bond auf Video! Holt Euch die komplette Sammlung aller James Bond-Filme nach Hause. Von "Dr. No" bis "Lizenz zum Töten". Einer von Euch kann dieses Mega-Pack von 16 VHS-Kassetten gewinnen und dazu James Bond – das Domark-Game wahlweise als Mega Drive- oder Master System-Version. Außerdem gibt es die James Bond-CD oder Musikcassette.
Vier weitere Spiele und fünf Soundtracks warten auf weitere neun Gewinner. Und so funktioniert's:
Ihr schickt eine Postkarte mit Angabe des Systems und der gewünschten Version des Soundtracks (CD oder Kassette) an:

**ASM, Kennwort: James Bond, Postfach 870, 3440 Eschwege**

Einsendeschluß ist der 30. Mai 1993 (Datum des Poststempels). Weil einige der Filme von der FSK erst ab 16 freigegeben sind, schreibt bitte Euer Alter mit auf die Postkarte. Wir prüfen das übrigens nach, daher vergeßt Eure Telefonnummer nicht. Karten, auf denen diese und die Angaben der gewünschten Spiel-/Musikversionen fehlen, werden von der Teilnahme ausgeschlossen.

Ach, dachtet Ihr, dies wäre schon alles? Nein, ganz so leicht wollen wir es nicht machen, denn die folgenden 5 Fragen müßt Ihr auch noch beantworten (fragt notfalls Eure Eltern):

1. Welchen militärischen Titel trägt James Bond (ein Tip: Es ist ein englischer Marineoffiziers-Dienstgrad)

2. Wie heißt "Beißer" in der Originalversion?

3. An wen erinnert Bonds Gegner aus "Leben und sterben lassen" mit dem schönen Namen "Bones"?

4. In "Moonraker" muß 007, um in ein geheimes Labor zu gelangen, eine bestimmte Zahlenfolge auf einer Tastatur eingeben. Beim Drücken der Tasten erklingen fünf Töne – genau die, mit denen Außerirdische in einem Steven Spielberg-Film Kontakt zur Erde aufnahmen. In welchem Film war das?

5. Wie heißt der Sheriff, der sich in "Leben und sterben lassen" und "Der Mann mit dem goldenen Colt" als nicht gerade hilfreich erweist (Tip: Denkt mal an ein sehr bekanntes Beatles-Album, in dessen Titel ein Gewürz vorkommt)?

Falls keiner alle 5 Fragen richtig beantwortet, werden die Preise unter denen ausgelost, die die meisten Fragen richtig beantwortet haben. Also schreibt auch dann, wenn Ihr nicht alles wißt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Und nun: Viel Glück!!

▲ *"Feuerball"*

lächelt und sagt: "Die gehören unbedingt vor Weihnachten in die Spielzeugläden!"

Nach diesen Begegnungen begibt sich Bond auf Reisen, trifft seinen späteren Endgegner, schöne Frauen – und da er ja selbst nicht sterben darf, wird kurzerhand ein(e) Vertraute(r) hingemeuchelt – der sogenannte Opfertod. Nach diversen Kämpfen steht Bond dem Obergangster gegenüber, tötet diesen und verwandelt dessen Reich in hellen Feuerzauber – Happy End.

## Kein Happy-End

Nur einmal ist von diesem Verlauf abgewichen worden, und das ausgerechnet in dem Film, der heute als der beste Bond gehandelt wird, den es je hätte geben können: **On Your Majesty's Secret Service** *(Im Geheimdienst Ihrer Majestät)*. Der Grund, warum er kein Hit wurde, lag in der Besetzung des 007. Nach **Goldfinger**, **Thunderball** *(Feuerball)* und **You only live twice** *(Man lebt nur zweimal)* hatte Sean Connery nämlich die Nase voll.

In seinen anderen Filmen wurde er stets mit Bond verglichen, seine Auftritte in Hitchcocks *Marnie* und dem Thriller *Die Strohpuppe (in dem er einen eiskalten Mörder spielte!)* wurden von der Kritik verrissen. Wo Connery hinkam, wurde er stets als *Mr. Bond* begrüßt. Er lehnte das Angebot zum nächsten Film ab, so daß sich Broccoli und Saltzman anderweitig orientieren mußten.

Wieder war Roger Moore im Gespräch, doch der drehte gerade *The Persuaders (Die Zwei)*. Schließlich entschied man sich für den relativ unbekannten vormaligen Dress-Man **George Lazenby**, einen Australier! Der hatte nicht nur eine gewisse Ähnlichkeit mit Connery, er versuchte ihn zudem in seinen Bewegungen sowie in der Mimik zu kopieren. Obendrein wurde ihm in der deutschen Synchronisation die gleiche Stimme wie dem Vorgänger verpaßt – wen wunderte es, daß dieser Film – verglichen mit den Einspielergebnissen der bisherigen – ein Flop war?

Das aber unverdient, wie man heute weiß, denn erstmals wurde der Mensch hinter der Maske des Geheimagenten, der echte Gefühle zeigen kann, dargestellt. Die Szenen, in denen er mit Partnerin Diana Rigg *(die Emma Peel aus "The Avengers – Mit Schirm, Charme und Melone")* durch den Wald reitet, während Louis Armstrong sein "We've Got All Time in the World" singt, zählen zu den schönsten Aufnahmen, die bis dato auf der Leinwand zu sehen waren.

Telly Savalas *(Kojak)* als *Ernst Stavro Blofeld* war eine kongeniale Besetzung – und schließlich Bond selbst, der sich ausschließlich mit der Walther PPK und Köpfchen hoch in den Schweizer Bergen gegen eine feindliche Übermacht durchsetzen mußte. Am Schluß heiratet James Bond (!!), doch das Glück ist von kurzer Dauer: Blofeld kann entkommen, und als er den Wagen des Hochzeitspaares passiert, erschießt er Mrs. Bond. Mit Tränen in den Augen hält 007 den toten Körper in den Armen. Als ein Polizist anhält und fragt, ob alles in Ordnung sei, sagt Bond: "Ja, alles in Ordnung. Sie ruht sich nur ein bißchen aus. Wir haben es auch nicht eilig, denn wir haben alle Zeit der Welt..."

## Flop-Royale

Das damalige Publikum war völlig verstört und konnte sich mit DIESEM Bond nicht anfreunden. Schon einmal hatte es einen Kassenflop gegeben, als Saltzman und Broccoli 1966 **Casino Royale** verfilmten und diese Geschichte als Persiflage auf ihre eigenen Filme auslegten. Trotz Starbesetzung war der Film eine Katastrophe, denn letztendlich persifliert sich James Bond in *jedem* seiner Filme.

Mit viel Geld lockten die Produzenten Sean Connery zurück, der in **Diamonds are Forever** *(Diamantenfieber)* erneut bewies, daß er 007 IST.

Dann sagte er sich aber endgültig von der Rolle los, die Produzenten, die bereits zu dieser Zeit im Streit lebten und sich später trennten, fragten erneut bei Roger Moore an – und diesmal hatte er Zeit.

Er versuchte zum Glück nicht, Connery zu imitieren, sondern brachte sein eigenes Image auf die Leinwand, das in erster Linie auf Humor abzielte. Das jüngere Publikum akzeptierte ihn gleich, die älteren waren bis **The Spy Who Loved Me** *(Der Spion, der mich liebte)* skeptisch. Doch wie seinerzeit Gert Fröbe als *Goldfinger* lockte diesmal der "normannische Kleiderschrank" Curd Jürgens als Bösewicht die Connery-Fangemeinde in die Kinos, und so fand Moore schließlich auch in diesen Reihen ein großes Echo.

Interessant wurde es 1983, als die britischen Eon-Films **Octopussy** drehten und gleichzeitig in den USA **Never Say Never Again** *(Sag niemals nie)* entstand – mit Sean Connery als James Bond! Und daran konnte Broccoli nichts ändern, denn der Konkurrenzstreifen war ein Remake von "Feuerball", dessen Rechte ihm nicht gehörten. Zieht man die Produktionskosten ab, so spielten beide Filme in etwa das gleiche ein. Welches nun der bessere war, darüber läßt sich streiten.

## Bond Nr. 4

Für Roger Moore war nach **A View to a Kill** *(Im Angesicht des Todes)* Schluß – Bond Nr. 4 wurde Timothy Dalton, der sich bis dahin in einigen Nebenrollen ganz ordentlich bewährt hatte und sehr viel Theatererfahrung mitbrachte. Er ist das genaue Gegenstück zu Moore und überdies auch verletzbar, wie er in **Licence to Kill** *(Lizenz zum Töten)* bewies, als er am Seil hängend von einem fahrenden Jeep über eine staubige Straße gezogen wird und schließlich mit blutüber-



▲ *Die schönen Momente eines 007*

▲ *Roger Moore und Grace Jones in "Im Angesicht des Todes"*

strömten Gesicht – fast ohnmächtig – liegen bleibt.

### Mad Max Bond?

Dieser Film entstand 1989 – seitdem hat es viele Diskussionen um den nächsten Bond-Streifen gegeben. Als fünfter Darsteller war sogar Mel Gibson *(Mad Max)* im Gespräch, doch es wird abermals Dalton sein, der nächstes Jahr im Sommer auch in unsere Kinos kommen soll.

Bis dahin tröstet uns der Gedanke, daß alle Bond-Filme auf Video erhältlich sind und uns das Fernsehen ab und zu ein Wiedersehen mit 007 gönnt. Leider auch mit den sogenannten Ablegern, wobei Michael Caine als *Harry Palmer (von Saltzman produziert!)* noch der Beste war.

Auch in Deutschland wollte man an dem Erfolg der Bond-Filme teilhaben und brachte den Heftchen-Romanhelden und FBI-Agenten Jerry Cotton auf die Leinwand. Nach acht Folgen war Schluß – zu schlampig die Inszenierung, zu hölzern der Hauptdarsteller George Nader und zu offensichtlich, daß nicht in den USA, sondern in Deutschland gedreht wurde.

Am schlimmsten waren die *Kommissar X*-Filme oder gar jener Jack Clifton mit der Kennziffer 077(!!) – das Publikum fiel auf solch plumpe Tricks nicht herein und reagierte: Es mied die Kinos.

Die Frage bleibt, ob in der heutigen Zeit und bei der Tricktechnik, wie sie uns in den zahllosen Streifen geboten wird, James Bond überhaupt noch überlebensfähig ist. Längst haben sich die Drehbuchautoren von Ian Flemmings Vorlagen losgelöst *(License to Kill ist beipielsweise eine Kurzgeschichte)*.

▲ Good bye ...

Viele Zuschauer lieben die "alten" Bond-Filme *(die mit Connery)* mehr als die neueren. Vielleicht weil 007 stets Sehnsüchte der meisten Zuschauer ausdrückte. Welcher Mann würde nicht gerne ein solcher Held sein, welche Frau wollte nicht von einem solchen Helden geliebt werden? Wer jemals *Goldfinger* gesehen hat, kann dies durchaus nachempfinden. ■

*Klaus Trafford*

# 007 in neuen Abenteuern

▲ Unten warten die Haie...

**JAMES BOND - THE DUEL**

System: **Mega Drive**, geplant für: **Master System**, empf. Vk-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Domark**, London, Muster von: **Hersteller**.

**Im Gegensatz zu den bisherigen JAMES BOND-Versoftungen handelt es sich bei diesem Jump-, Run- & Shoot-Game um keine Filmumsetzung, sondern um eine von den DOMARK-Programmierern frei erfundene und in Szene gesetzte Story.**

Dabei geht es um Prof. Greypen, der wie fast alle 007-Gegner die Weltherrschaft übernehmen will und zur Durchsetzung seiner finsteren Pläne eine stattliche Anzahl an *(weiblichen)* Geiseln genommen hat. Ihr dürft nun in vier Hauptszenarien und insgesamt zwölf Levels nicht nur die Blondinen retten, sondern auch mit der Walther PPK jede Menge Gegner erledigen.

Mit von der Partie sind auch Jaws alias Beißer, Bones *(der auch hier nicht wie McCoy aus der "Enterprise" aussieht, denn so heißt er dort mit Originalnamen)* und schließlich Oddjob, der Mann mit der tödlichen Melone aus "Goldfinger". Auf einem Schiff, im Dschungel, in einer Lava-Höhle und vielen Schauplätzen mehr werdet Ihr ganz schön ins Schwitzen kommen, wenn Ihr nicht rechtzeitig den Ausgang oder einen der verstreuten Koffer mit den Extras findet, die mehr Energie, Leben, Granaten usw. bringen.

Natürlich müssen *alle* Geiseln befreit werden; wenn das geschafft ist, habt Ihr nur noch eine Minute, um Euch zum "Exit" zu begeben, sonst ist ein Leben futsch. Kennt man irgendwoher, gelle?

Nun, was dieses Spiel so interessant macht, ist u.a. die Animation der Hauptfigur. Das Nachladen der Pistole, das Verstecken in einer Tür und das Schießen aus der Hocke kommen wirklich gut rüber. Auch sonst ist die Grafik in Ordnung, könnte vielleicht an einigen Stellen noch ein bisserl bunter sein, aber SO entscheidend ist das auch nicht.

Der Sound ist mitunter witzig, vor allem dann, wenn Bond die Treppen nimmt, klingt es, als stampfe eine ganze Herde herum. Die Musik hingegen ist gelungen, vor allem das James Bond-Thema kommt gut rüber. Das Einzige, was mich wirklich stört, ist, daß die eigentlichen Hauptgegner so leicht zu besiegen sind *(gewußt wie)*. Das gilt nicht zuletzt für den Professor, der einem zum Schluß begegnet. Doch das Blondie, das einen dann abknutscht, tröstet wieder darüber hinweg.

Insgesamt ist es aber schwierig genug, um lange Zeit zu motivieren, vom sehr hohen Spielspaß ganz zu schweigen. Und da diese beiden Punkte für eine Bewertung von großer Wichtigkeit sind, erlaube ich mir, einen Hit-Stern zu vergeben und dem Helden einen Wodka-Martini, geschüttelt – nicht gerührt – zu überreichen. Wohl bekomm's... ■

*Klaus Trafford*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

| Kategorie | Wertung |
|---|---|
| Grafik/Animation | 8/10 |
| Sound | 9 |
| Spielablauf | 10 |
| Motivation | 10 |
| Gesamtnote | 10 |

»GUT«

▲ Am Schluß wartet der Luxus ...

# Eat my

Gotcha (Kurzform von 'I Got You' oder 'Ich hab Dich') ist ein Spiel, bei dem zwei Parteien mit Farbkugeln aufeinander schießen. Dieses Spiel findet auch in der Bundesrepublik immer mehr Anhänger. Einige 100 Vereine dürften sich bereits regelmäßig in Waldstücken, Steinbrüchen und ähnlichen Geländen treffen. Für uns ein Grund, dieses Spiel einmal unter die Lupe zu nehmen. Eine Gruppe in Nordhessen erklärte sich spontan bereit, die Hauptakteure in dieser Story zu stellen.

▲ *Gruppenbild vor dem Gefecht*

Ein Waldstück irgendwo in Nordhessen. Die Stille im ehemaligen Todesstreifen zur Ex-DDR ist fast greifbar. Plötzlich knackt ein Ast. Als hätte man nur auf dieses Zeichen gewartet, bricht die Hölle los. Hinter Bäumen und Büschen springt plötzlich ein gutes Dutzend Leute auf. Jeder rennt scheinbar ziellos durch das dichte Unterholz. Direkt neben mir knallt etwas gegen einen Baum und hinterläßt einen gelben Fleck.

## Heißes Gefecht

Direkt vor mir hat sich Dietmar hinter einem kleinen Busch verschanzt. Um ihn herum zerplatzen bunte Farbkugeln (ungiftige Lebensmittelfarbe). Durch seinen Gesichtsschutz kann ich seine verärgertes Gesicht sehen. Seine Waffe hat den Geist aufgegeben. Wutentbrannt nestelt er an der Gaskartusche herum. "So ein Dreck, gerade jetzt," flucht er. Mit geübten Griffen holt er eine neue Gastpatrone heraus, schraubt sie in seine Waffe und gibt einen Probeschuß ab. Alles wieder in Ordnung. Er springt auf und rennt in die nächste Deckung. Noch während er sich fallen läßt, visiert er einen Gegner an. Schießen, durchladen, schießen. Der Gegner reißt die Arme hoch. Treffer. Auf seiner Tarnjacke zeichnet sich deutlich ein blauer Fleck ab.

Dietmar hat aber keine Zeit zu jubeln. Sofort wird er von einer anderen Seite mit Farbkugeln eingedeckt. Markus hockt gut geschützt in einer Senke. Sein Halbautomat rotzt die Farbkugeln in ganzen Serien raus. Während sich Dietmar noch mit dem überlegenen Halbautomaten auseinandersetzt, merkt er nicht, daß sich Jörg leise von hinten an ihn heranschleicht. Als er auf gut zehn Meter heran ist, richtet er sich auf und brüllt "Eat my Paint". Erschrocken dreht sich Dietmar um, jetzt weiß er, daß er raus ist. Die Farbkugeln schlagen um ihn ein. Gleich ein paar Treffer muß er einstecken. Jörg hat nicht mit Farbe gespart.

Doch auch Jörg gerät sofort unter Beschuß. Gerade will er sich hinschmeißen, da platzt eine Farbkugel auf seinem Gesäß und hinterläßt einen schleimigen schwarzen Fleck. Noch während sich die Getroffenen daran machen, das Spielfeld zu verlassen, liefern sich Markus und Thomas ein Grabengefecht ohnegleichen. Zwei Halbautomaten gegeneinander. Dietmars Waffe streikt. "Diese bescheuerte Munition", flucht er und hat sich damit schon verraten. Thomas springt auf. Er weiß, daß er Markus jetzt hat. Er rennt vor. Doch er hat nicht an die zweite Waffe von Markus gedacht. Die hat der nämlich jetzt in der Hand und zielt: "Yeah, got you". Auch Thomas ist raus.

## I got You

Auf dem Rückweg zum Treffpunkt fachsimpeln die Kämpfer über die letzte Munitionslieferung: "Der letzte Schrott ist das...", "Kaufen wir nie wieder...", "Oh Mann, ich habe noch 1600 Schuß von

▲ *Waffenstörung im Gefecht*

# Paint

▲ Die Kampfpause

◀ Im Duo gegen den Gegner

diesem Mist zu Hause..." Nein, die Gotcha-Spieler sind nicht zufrieden. Nicht selten sind die Kugeln bereits im Rohr geplatzt. So etwas ist im Gefecht natürlich ärgerlich.

Ich nutze die Kampfpause und lasse mir von Jörg die Regeln erklären. "Es gibt mehrere Varianten. Einmal kannst Du Hasenjagd spielen. Ein oder mehr Leute sind die Hasen und verstecken sich im Terrain. Die anderen müssen die Hasen jagen." Das sei ein gutes Spiel, wenn man nur mit wenigen Leuten unterwegs ist. Dann gibt es noch das Eroberungsspiel. Jede Mannschaft hat eine Fahne. Zum einen muß man seine eigene Fahne verteidigen, und zum anderen muß man die gegnerische Fahne erobern. Oder aber man kämpft einfach gegeneinander, in zwei Gruppen oder jeder gegen jeden.

## Hasenjagd

Für mich ist die Pause eine gute Gelegenheit, die Waffen etwas näher zu beäugen. Die billigeren Ausführungen sind aus Hartkunststoff. Meistens liegen die Preise zwischen 200 und 400 Mark. Wer etwas mehr Geld anlegen kann, der bekommt schon Stahlwaffen. Doch dann geht es erst ab 400 Mark aufwärts los. Nach oben gibt es dann keine Grenze. Ob man sich nun einen Einzellader oder eine halbautomatische Waffe zulegt, ist ganz allein eine Frage des Geldbeutels. Die Farbkugeln, die ungefähr murmelgroß sind, kann man zu Preisen zwischen neun und dreißig Pfennig pro Stück beziehen. "Da kommt es vor allem auf die Abnahmemenge an", erklärt mir Jörg.

Aber damit ist das Thema Kosten noch lange nicht beendet. Die Gesichtsmaske schlägt noch mal mit rund 50 Mark zu Buche. Und wer nicht als Zielscheibe durch den Wald springen will, der braucht schon einen Tarnanzug. "Diesen kann man sich in Survivalgeschäften oder aus alten NVA-Beständen recht günstig besorgen", versichert mir Jörg. Damit die Farbkugeln fliegen, braucht man noch Gaskartuschen. Meist reichen dabei die handelsüblichen kleinen Kartuschen, die ungefähr eine Mark pro Stück kosten. Wer keine Lust hat, mitten im Spiel die Kartuschen zu wechseln, der kann sich auch einen Gastank zulegen; der reicht für einen ganzen Nachmittag.

▲ Szenen eines Gefechts

## Überraschungsangriff

Nach der Pause geht es zur Hasenjagd. Jörg und Dietmar sind die Hasen. Nach vier Minuten Wartezeit rücken die Jäger aus. Es ist schwer, lautlos durch das Unterholz zu kommen. Getrocknetes Laub und kleine Äste machen einen Heidenlärm. Die Jäger verteilen sich und rücken weit auseinandergezogen vor. Einer schleicht sich außen herum und will von hinten einen Überraschungsangriff starten. Thomas und Markus bekommen den ersten Feindkontakt; sofort verschanzen sie sich hinter Bäumen und erwidern das Feuer. Mit Zeichensprache verständigen sie sich auf einen Sturmangriff. Auf Kommando springen sie auf und stürmen auf Jörg zu, der wieder einmal Probleme mit der Munition hat. Ohne Verluste decken Thomas und Markus den fluchenden Jörg mit Farbkugeln ein. Gefangene werden nicht gemacht. Das Spiel ist kurz. Die Hasen sind schnell gestellt.

Diskussionen über die Taktiken und erneutes Fluchen über die schlechte Munition begleiten das anschließende Waffenreinigen. Dietmar hat ein Schuß genau auf die Schutzbrille bekommen. Sein linkes Brillenglas ist komplett gelb eingefärbt. Dietmar dazu: "Dafür tragen wir die Brillen, zwar zielen wir nicht absichtlich auf den Kopf, aber es kommt immer mal wieder vor, daß in der Hitze des Gefechts ein Schuß danebengeht." Ohne Brille kommt bei dieser Gruppe keiner auf das Spielfeld. "Das Risiko, daß ein Schuß ins Auge geht, ist zu groß", sagt Dietmar.

## Ohne Brille geht nichts

Wie es denn mit der politischen Motivation aussieht, will ich von Jörg wissen. "Gar nichts," sagt er, "wenn hier einer mit politischen Parolen ankommt, fliegt er sofort raus. Wir sind schließlich keine Wehrsportgruppe. Für uns ist es mehr ein Räuber-und-Gendarm-Spiel für Erwachsene. Wir sind an der frischen Luft, und ein heißes Gefecht geht ganz schön auf die Kondition. Wir spielen aus Spaß und sehen dahinter keinen Ernst. Manchmal laden wir andere Gotcha-Gruppen ein, dann spielen wir gegeneinander."

"Das mit den Nazis macht uns schon zu schaffen," wirft Dietmar ein, "aber wenn ein Spaziergänger zufällig vorbeikommt, unterbrechen wir das Spiel und erklären den Fußgängern, daß wir keine Wehrsportgruppe sind, das klappt meistens ganz gut."

## Wehrsportgruppe?

Probleme hat die Gruppe aber auch mit dem Spielgelände. Denn normalerweise dürfen Gotcha-Spieler nicht einfach so in den Wald gehen. In vielen Städten kümmern sich die Stadtväter um ein passendes Gelände, das die Spieler gegen ein geringe Gebühr pachten können.

Ein weiteres Problem ist, daß die Paintwaffen unter das Waffengesetz fallen. Auf dem Transport zum 'Spielplatz' müssen diese Waffen schußunfähig sein – sprich ungeladen und gesichert. Wird man erwischt, ist die Waffe weg, und es droht eine satte Geldstrafe.

Aber es gibt auch kritische Stimmen zum Spiel – vor allem die Sportschützen wehren sich dagegen, mit Gotcha in Verbindung gebracht zu werden, zumal es natürlich auch hier ein paar schwarze Schafe gibt. Es läßt sich wohl nicht vermeiden, daß ein paar Wehrsportgruppen aus dem rechten Lager dieses Spiel für Ihr 'Ernstfalltraining' mißbrauchen. Doch dies sei eben eher die Ausnahme, versichert Jörg, der auch Kontakte zu anderen Gruppen hat. Gotcha wird in allen Gesellschaftsschichten gespielt. In Amerika sind die Paintwaffen ein beliebtes Spielzeug für Managertrainingskurse. Dort werden übrigens auch richtige Profiwettbewerbe mit hohen Preisgeldern ausgespielt.

Mittlerweile gibt es in jeder größeren Stadt Gotchagruppen, die auch gerne neue Mitglieder aufnehmen. Wer Kontakt zu diesen Gruppen sucht, kann es vielleicht über eine Kleinanzeige probieren. ■

*cus*

▲ *Gute Deckung ist der halbe Sieg/(kleines Bild): Halbautomat mit Gastank*

▲ *Schlechte "Mun" versaut den Lauf*

▲ *Volltreffer: Gelbe Brille*

▲ *Kampf aus der Deckung*

# IMPRESSUM


**Herausgeber**
Christian Widuch

**Chefredakteur**
Peter Schmitz (sz, verantw.)

**Redaktion**
Thomas Baum (tmb), Marcus Höfer (cus),
Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

**Freie Mitarbeiter**
Roland Heibert (rob), Michael Suck (msu)

**Redaktionsassistenz**
Anja Frieß (af)

**Chef vom Dienst**
Stefan Martin Asef (sma)

**Layout**
Annette Braun (verantw.)

**Comics**
Stefan Bayer, Mathias Neumann

**Titel**
Battletech, © FASA

**Korrespondenz England**
Derek dela Fuente (ddf)

**Anzeigenleitung**
Anja Seiler, Tel.: (05651) 92 91 15

**Anzeigenverkauf & Mediaberatung**
Anja Seiler Tel.: (05651) 92 91 15
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 92 91 17

**Anzeigenverwaltung**
Sibylle Schwanz, Tel.: (0 56 51) 92 91 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

**Repräsentant im Ausland**
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown,
10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines,
Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900,
Fax: GB (0) 784-469996

**Satz/Anzeigensatz**
DMV-Verlag, Eschwege

**Reproduktion**
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

**Druck und Gesamtherstellung**
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 3500 Kassel

**Vertrieb**
Verlagsunion Paul Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

**Abonnement**
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60), Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

**Abonnement-Verwaltung**
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 929 - 104

**Bankverbindung**
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

**Verlag und Redaktion**
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 0, Telefax (0 56 51) 929 - 144
Bildschirmtext (BTX) (0 56 51) 929-142
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261


Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

**Sonderdruck-Dienst**
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 929 - 115, Telefax (0 56 51) 929 - 144

**Manuskripte und Programme**
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.




ISSN 0933-1867

# Knüppeldickes Vergnügen

**CHUCK ROCK II**

System: **Amiga** *(mind. 1 MB)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

**Da ist er nun endlich, der langersehnte Nachfolger eines Spitzenspiels: CHUCK ROCK II – SON OF CHUCK. Hat sich das Warten gelohnt? Die Frage wird nun beantwortet.**

Man erinnere sich: Am Ende des Vorgängers kam Chuck sen. endlich mit seiner Angebeteten zusammen. Das Resultat ist Chuck Junior, der nun, kaum der Wiege entschlüpft und mit einem Knüppel bewaffnet, seinem Daddy nacheifert und die steinzeitliche Welt von allem Bösen befreit.

In sechs verschiedenen Szenarien, die in mehrere Einzellevels unterteilt sind, muß sich Klein-Chuck gegen Vögel, Steinzeitmenschen, Ameisen, Felsbrocken und vieles mehr wehren. Seine Energie besteht aus drei Nuckelfläschchen, die je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad ganz, dreiviertel- oder halbvoll sind.

Unterwegs kann Junior weitere Energie einsammeln, die er auch dringend braucht, denn er bekommt es gleich nach den ersten vier noch relativ einfachen Levels mit zwei riesigen Gegnern zu tun. Dazwischen liegt ein Bonuslevel, das allerdings noch schwieriger zu bewältigen ist als der Dino-Gegner, weil dafür nur begrenzt Zeit zur Verfügung steht.

Auf dem Weg zum Oberfutzi Brick Jagger *(Ähnlichkeiten mit einem gewissen Rolling Stone sind zufällig beabsichtigt)* bekommt Baby-Chuck aber auch unerwartete Hilfe. Da ist z.B. Reggie, der Steinbeißer, der alle Felsbrocken auffrißt, die den Weg versperren. Aber Vorsicht: Wenn man ihn noch einmal trifft, spuckt er sie wieder aus. Susies Trampolinnetz sorgt für hohe Sprünge, Thomas die Schildkröte trägt Chuck über einen See, ein Urmensch katapultiert Chuck nach oben und, und, und... Laßt Euch einfach mal überraschen.

Chucks Knüppel dient übrigens nicht nur zum Schlagen, sondern kann auch verwendet werden, um darauf zu balancieren und z.B. den Felsbrocken auszuweichen, was dringend anzuraten ist. Energie sollte man sich nämlich für den ersten Endgegner aufheben: Der ist schon schwierig genug.

Nun könnte einer ja sagen, es wäre halt "bloß ein Jump'n'Run wie viele andere". Weit gefehlt! **Chuck Rock II** bietet neben einer exzellenten Grafik und herrlichen Animationen in abwechslungsreich gestalteten Szenarien eine reichliche Auswahl an FX und ohrwurmverdächtiger musikalischer Untermalung. Die Kollisionsabfrage ist so gut wie schon lange nicht mehr, und der Schwierigkeitsgrad ist auch im "Easy"-Modus hoch genug, um lange Zeit zu motivieren.

Bei Verlust einer Flasche, respektive Leben, geht es an der gleichen Stelle weiter, und das ohne wechselnden Bildschirm oder Nachladen. Da stört es mich nicht einmal, daß es keine Level-Codes gibt und beim "Game Over" alles von vorne beginnt. Das Spiel wird nämlich auch bei Wiederholung nicht langweilig.

**Core Design** schließt mit Chuck Rock II nahtlos an den Vorgänger an und übertrifft diesen an einigen Stellen sogar. Die meisten von Euch wissen, daß ich mit Hitsternen sehr sparsam umgehe. In diesem Fall aber kann ich nicht widerstehen. Unter einer Bedingung: Chuck Juniors Eltern müssen demnächst noch eine Tochter bekommen, die sich dann ebenfalls auf die Socken macht. ■

*kate*

▲ *Steinzeitliche Superaction*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

| Kategorie | Wertung |
|---|---|
| Grafik | 11 |
| Sound | 10 |
| Spielablauf | 11 |
| Motivation | 11 |
| Gesamtnote | 11 |

»SEHR GUT«

# Japanischer Superhase

**TRIP WORLD**
System: **Game Boy**, empf. VK-Preis: **(keine Information)**, Hersteller: **Sunsoft**, Japan, Muster von: **Mitsui**.

**Nicht unbedingt ein Überbleibsel vom letzten Osterfest, sondern eher eine Mischung aus Packman und Streetfighter: So oder ähnlich könnte man den Helden aus dem neuen Game Boy-Modul Trip World beschreiben.**

Die wirklich süße Kreatur aus dem Hause Sunsoft hat einen beschwerlichen Weg durch fünf verschiedene Welten vor sich. Als echter Superhase kann unser Held natürlich schwimmen, laufen und fliegen. Es geht sehr viel um Geschicklichkeit. Beim Fliegen oder Springen muß man aufpassen, sich nicht den Kopf an scharfen Spitzen zu verletzen. Auch unter Wasser sollte man sich nicht zu lange aufhalten. Zumindest wenn man nicht im Fisch-Modus ist. Die langen Ohren sind auch zum Fliegen geeignet, aber eine kräftige Brise kann sich da sehr unangenehm bemerkbar machen. Doch selbst nach vielen beschwerlichen Etappen sind bei Hasi keine Ermüdungserscheinungen zu erkennen. Und das ist auch gut so, denn die asiatisch anmutenden Gegner kennen kein Pardon. Gerade am Ende jedes Levels wartet ein kugeliges Monster, das sich mit einem ohrenbetäubenden "CHIPCHIP" auf Euch stürzt. Wäre es nicht so furchtbar gemein, man könnte sich glatt mit ihm anfreunden.

Auf unterschiedlichen Welten könnt Ihr dann Eure Gegner durch Treten, Boxen, Schlagen oder mit Ultraschall in die Knie zwingen. Was die weiteren Hintergründe der Superhasenstory sind, läßt sich im Moment nicht genau sagen, da wir sinnigerweise nur die japanische Beschreibung bekommen haben. Trip World ist allerdings im Moment auch lediglich in England und Japan erhältlich, aber es ist sicherlich nur eine Frage der Zeit, bis es auch auf dem deutschsprachigen Markt zu bekommen ist. In jedem Fall ein Leckerbissen für Action-Fans und alle anderen, die gerne mal schmunzeln wollen. ■

*rob*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Spielablauf | 9 |
| Motivation | 10 |
| Gesamtnote | 9 |
| »GUT« | |

▲ *Schon wieder ein Langohr*

# Jäger fürs nächste Jahrtausend

**Die Situation: Zu Beginn des 21. Jahrhunderts überfallen Aliens die Erde. Keine Macht und keine Waffe scheint ihren Kampfschiffen gewachsen zu sein. Letzte Hoffnung ist eine umgebaute F-14, die mit vernichtender Feuerkraft in die Luft aufsteigt...**

**SUPER STRIKE GUNNER**

System: **Super NES**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Activision**, Muster von: **Die Cassette,** 4950 Minden.

Mag es auch unwahrscheinlich klingen, daß ein einziges Kampfflugzeug eine ganze Armada stoppen kann, im Spiel jedenfalls ist einfach alles möglich. Der Spieler ist jener Super Strike Gunner, der es mit der feindlichen Übermacht aufnehmen muß. Ihm zur Seite stehen 15 verschiedene Extrawaffen sowie zwei verschiedene Power-Up-Symbole, die von hypermodernen Stealth-Fightern abgeworfen werden. Warum die Stealth-Fighter nicht selbst den Aliens den Garaus machen, bleibt schleierhaft, aber was soll's. Schließlich stellen sich die Aliens kein bißchen klüger an. Ganz im Gegenteil: Reichlich verblödet stürmen sie in leicht durchschaubaren Formationen auf den Schirm. Und auch die Waffenpower der außerirdischen Bösewichte scheint leicht beschränkt. Acht lange Levels quält man sich so auf dem Pfad der Langeweile, der nur durch ein paar fette Endgegner etwas an Farbe gewinnt. Die Grafik 'glänzt' derweil durch Monotonie, der Sound durch akustisches Minimalgeplätscher. Warum also sollte man den hungrigen Modulschacht eines Super NES mit einem Game füllen, bei sogar die Customchips müde abwinken und auf bessere Modul-Zeiten warten? ■

*msu*

▲ *Der Endgegner: dick, fett und gleich hinüber*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 5 |
| Spielablauf | 2 |
| Motivation | 2 |
| Gesamtnote | 3 |
| »MANGELHAFT« | |

---

# Duo Infernale

**Im Falle eines Falles schaffen diese beiden wirklich alle: Im nunmehr vierten Abenteuer sind die beiden Lee-Brüder wieder mal auf sich allein gestellt, um der Gerechtigkeit genüge zu tun, und das allein gegen die Drogen-Mafia...**

**SUPER DOUBLE DRAGON**

System: **Super NES**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Tradewest**, Muster von: **Yeno**, 6108 Weiterstadt.

Doch bis zum großen Finale mit dem Ober-Drogendealer ist es ein weiter Weg, ein Weg durch sieben Levels und vorbei an unzähligen Prügelknaben. Die unteren Chargen lassen sich noch bequem plattmachen, doch ihre Bosse, die zum Levelende grimmige Miene zum bösen Spiel machen, sind schon aus einem ganz anderen Holz geschnitzt.

Mehr gibt es zum Spielablauf eigentlich nicht zu sagen. Grafik und Sound haben nur Unterlegfunktion, erfüllen ihren Zweck aber ordentlich. Richtig interessant ist die Animation der Spielcharaktere, gibt es doch insgesamt 27 verschiedene Schlagtechniken, die richtig in Szene gesetzt werden wollen. Und tatsächlich: Für jede Tritt- oder Schlagvariante (bzw. jede Kombination von beidem) gibt es eine ansprechende Animation, bei der man die Knochen so richtig brechen sehen kann. Mein persönlicher Favorit ist jene Variante, bei der der Gegner zunächst an den Armen nach vorne gezogen wird, damit man anschließend das Knie kräftig an seinem Kinn reiben kann. Wenn er dann so richtig mürbe ist, ist das Schleudern über die Schulter der richtige Abschluß. Weniger erfreulich sind allerdings die Rechenzeitprobleme, die das Super NES ab einer gewissen Anzahl von Spielfiguren bekommt. Doch das läßt sich bei dem positiven Gesamteindruck durchaus verschmerzen. ■

*msu*

▲ *Keine wüste Keilerei, sondern technischer Kampfsport...*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 8 |
| Spielablauf | 8 |
| Motivation | 9 |
| Gesamtnote | 8 |
| »ZUFRIEDENSTELLEND« | |

# 1000 ,- DM Belohnung !!!

**Wir sind noch Namenlos, aber Dank eurer Hilfe nicht mehr lange. Kreativität ist angesagt. Schreibt eure Idee einfach auf eine Postkarte, frankieren und ab damit in den nächsten Briefkasten. Pro Karte bitte nur einen Namen. Den Gewinner geben wir dann in der ASM 9/93 bekannt. Absender bitte nicht vergessen. Bei Gleichheit entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Annahmeschluß ist der 30.06.1993. Wir freuen uns auf eure Vorschläge.**

## Und nun anschnallen - Das Rauchen einstellen - Wir heben ab

| **Unsere Junibonbons:** | | Amiga | IBM |
|---|---|---|---|
| Eishockey Manager | DV | 59,95 | 59,95 |
| Gunship 2000 | DA | 69,95 | |
| B-17 Flying Fortress | DA | 69,95 * | 89,95 |
| Bundesliga Manager Pro 2.0 | DV | 62,95 | 62,95 |
| MS - Windows 3.1 OEM | DV | | 89,95 |

| Titel | | Amiga | IBM |
|---|---|---|---|
| X - Wing | DA | | 74,95 |
| Comanche | DA | | 79,95 |
| Monkey Island 2 | DV | 69,95 | 69,95 |
| Formula One GPrix | DA | 69,95 | 84,95 |
| Whales Voyage | DV | 54,95 | 69,95 |

**Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste ( über 900 Titel )**

| Titel | | Amiga | IBM |
|---|---|---|---|
| 1869 | DV | 62,95 | 74,95 |
| Aces of the Pacific | DA | | 64,95 |
| Aces of the Pacific Mission | DA | | 44,95 |
| **Atac** | **DA** | **74,95** | **79,95** |
| Assasin | MA | 44,95 | |
| Bundesliga M. Pro | DV | 62,95 * | 62,95 |
| B.C. Kid | MA | 44,95 | |
| **Burning Steel** | **DV** | | **77,95** |
| BAT 2 | DV | 69,95 * | 74,95 |
| Campaign | MV | 59,95 * | 69,95 |
| Chuck Rock | | 29,95 | |
| **Combat Air Patrol** | **MA** | **59,95** | |
| Caesar | DV | 54,95 * | 64,95 |
| Creepers | MA | 59,95 | 79,95 |
| Das schwarze Auge | DV | 69,95 | 74,95 |
| **Dune 2** | **?** | **52,95** | |
| **Dogfight** | **DV** | **64,95** | **89,95** |
| Darkseed | DV | 59,95 | 69,95 |
| Der Patrizier | DV | 64,95 * | 74,95 |
| Elysium | DV | 49,95 | 62,95 |
| Epic | MA | 57,95 * | 59,95 |
| Eye of the Beholder 2 | DV | 79,95 | 79,95 |
| Fantastic Worlds | DA | 69,95 * | 74,95 |
| **Flashback** | **?** | **57,95** | **59,95** |
| Gunship 2000 Data Disk | DA | | 52,95 |
| Harrier Jump Jet | DA | | 89,95 |
| **Hannibal** | **DV** | **62,95** | **76,95** |
| History Line | DV | 74,95 | 74,95 |
| Hook | DV | 47,95 | 59,95 |
| **Hexuma** | **DV** | **77,95** | **74,95** |

| Titel | | Amiga | IBM |
|---|---|---|---|
| Inca | | | 74,95 |
| Indi 4 Adventure | DV | 74,95 | 84,95 |
| **Jonathan** | **DV** | **77,95** | **77,95** |
| **Jordan in Flight** | **DA** | | **69,95** |
| **Kick Off 3** | **?** | **44,95** | |
| Kings Quest 6 | DV | | 74,95 |
| KGB | DV | 49,95 | 59,95 |
| Legend of Kyrandia | DV | 59,95 | 59,95 |
| Legend of Valour | DV | 77,95 * | 77,95 |
| Lemmings 2 | MA | 59,95 * | 74,95 |
| **Liverpool** | **MA** | **47,95 *** | **47,95** |
| Lotus 3 | MA | 44,95 * | |
| Links 386 pro | DA | | 89,95 |
| **Lionheart** | **MA** | **49,95** | |
| Millenium | MV | | 59,95 |
| Populous 2 Plus | DV | 64,95 | |
| Populous 2 Data Disk | DV | 29,95 | |
| Reach for Skies | DV | 49,95 | 59,95 |
| Rome AD 92 | DV | 59,95 | 62,95 |
| Sensible Soccer 92/93 (N.Vers.) | MA | 46,95 * | 54,95 |
| Super Hero | MA | 57,95 | |
| Streetfighter 2 | MA | 49,95 * | 54,95 |
| **Strike Commander** | **MA** | | **82,95** |
| **Strike Commander Speech** | | | **34,95** |
| Transarctica | DA | 49,95 | 52,95 |
| The Humans | | 49,95 | 49,95 |
| The Humans Data | ? | 34,95 | 34,95 |
| The Chaos Engine | MA | 44,95 * | |
| Task Force 1942 | DA | | 89,95 |
| Ultima 7 Part 2 | DA | | 74,95 |

## Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

**L. Geratz, Papenweg 15, 4230 Wesel 16**

**nur Versand !!!**

**Die mit * gekennzeichneten Titel sind auch für den Atari ST (zu Amigapreisen) bestellbar.**

**Liefer und Zahlungsbedingungen:** Versandkosten 9,90 DM Inland , die Lieferung erfolgt per Nachnahme
Ausland nach Vorkasse Versandkosten 18,- DM
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

# Waldeslust

**Soso! Es gibt also immer noch einen Haufen Leute, die im Frühling nichts besseres zu tun haben als leserbriefeschreibend hinterm Schreibtisch zu sitzen, anstatt sich nach draußen aufzumachen und ein Stück unvergifteten Waldes zu suchen. Und dann gibt es einen (etwas kleineren) Haufen Redakteure, die nichts besseres zu tun haben, als diese Briefe tatsächlich zu lesen und – stellt Euch das vor! – zu BEANTWORTEN!!! Lachkrampfgeschüttelte Atemlosigkeit? Doch, doch! Najaaaaa – nicht alle Briefe, O.K.. Da war der begnadete Komiker, der im Kürzel "sz" den Aprilscherz der Ausgabe 4'93 zu entdecken meinte. Ein klarer Griff in die Götterspeise – auch die zahlreichen obszönen Anträge an Klausens Auto übergehen wir diesmal mit einem nachsichtigen Gähnen. Ansonsten: GEBT'S UNS! WEITER SO!**
**Eure Redaktion**

**P. S. Unsere Adresse:**
**ASM-Redaktion, Feedback**
**Postfach 870**
**3440 Eschwege**

### Verzögerung

Eure Zeitschrift ist SCH...(war nur ein Witz). Sie ist echt gut. Die Tests sind übersichtlich, nur könntet Ihr nicht ein kleines Kästchen mit dem "Fazit" des getesteten Spieles hinzufügen? Der Konsolenteil könnte etwas größer ausfallen. ABER, einen großen NACHTEIL hat Eure Zeitschrift: Bei uns in LUXEMBURG (wenn Sie dieses Land überhaupt kennen) kommt Eure Zeitschrift in letzter Zeit immer mehrere Tage zu spät heraus!!! Woran liegt das?

**"EIN FAN"**

*(Anm. d. Red.: Fan? Luxemburg? Da gab's doch mal einen Film... – Aber mit Desirée Nosbusch bist Du nicht verwandt, oder? Zum Fazit: Eigentlich haben wir gedacht, Ihr lest die Artikel, deshalb machen wir uns ja die Mühe. Außerdem gibt es die Gesamtbewertung, die auch eine Art Fazit darstellt. Zum Konsolenteil: Wenn Du meinst, es sollte mehr Konsolenfutter aufgetragen werden, dann bist Du vielleicht mit den letzten Ausgaben schon ein wenig zufriedener. Zu Luxemburg: Das ist ganz schön weit weg von Eschwege (wenn Ihr diese Stadt überhaupt kennt), und da dauert's halt ein bisserl.*

*sma)*

### Rechte Texte

Nach 3 Jahren intensivsten Studiums der ASM äußere ich mich nun zu solchen rechten Säcken wie "The Boss" und Sven B.
'A'tens hat solcher Nazisch... wie "...zu 99% ausländische Schlägertypen..." in der ASM nichts zu suchen, 'B'tens wurden die "Böhse Onkelz" erst vor kurzem bei einem rechten Skin-Treff "erwischt". Außerdem ist "Störkraft" zu 100% eine Nazigruppe. Bei Texten wie "hängt dem Adolf Hitler den Nobelpreis um" etc., ist das ja wohl unumstritten.
Druckt solchen Mist doch einfach nicht mehr ab!

**ORN**

*(Anm. d. Red.: Klar gibt es für uns Grenzen, was das Abdrucken von Texten betrifft. Die sind aber im Feedback sehr viel weiter und lockerer gesteckt als im redaktionellen Teil. Wenn ein Leser etwa der festen Ansicht sein sollte, Dschingis Khan habe doch eigentlich auf alle gängigen Fragen schon die unbezweifelbar richtigen Antworten gegeben, würden wir das zwar für voll daneben halten — abgedruckt würde es aber, sofern kurz und griffig vorgetragen, trotzdem. Denn:*
*1. Wir betreiben keine Meinungszensur.*
*2. Etwas Zoff und Kontroverse im Feedback kann unserer Meinung nach nichts schaden.*
*Sofern also eine Zuschrift als klare Meinungsäußerung (egal wie abartig) zu erkennen ist, hat sie auch Chancen auf einen Abdruck. Was wir hingegen unterdrücken:*
*1. Manipulationen, Appelle, Aufrufe, Aufforderungen oder versteckte Werbung;*
*2. Aussagen, die nur eine klar sittenwidrige Bedeutung haben können (beispielsweise blas-*

# Tel.: 05 61/28 54 61

**Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #**
**Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 3500 Kassel**


## SOFTDREAMS

## IBM

1869 79,- DV
A-Train 91,- DV
Abandoned Places 2 *80,- DV
Aces of T. Pacific 66,- DH
- Mission Disk 1 47,- EV
Adventure Coll. 68,- DH
Air Warrior 85,- DH
Airbus A 320 85,- DV
Alone in The Dark 85,- DV
Amberstar 78,- DH
A.McLeans Pool Bi *63,- DH
Astatin 26,- DH
B 17 Flying Fortr. 92,- DH
B.A.T. 2 81,- DV
Bards Tale 3 23,- DH
Bards Tale Constr. 60,- DH
-Trilogy (BT 1-3) 71,- DH
Battle Chess 23,- DH
Battle Chess 4000 65,- DH
Battle Isle Team 73,- DH
Battletoads *51,- DH
Bitmap Brothers 1 53,- DH
Bitmap Brothers 2 *53,- DH
Budokan 24,- DH
Bug Bomber 60,- DH
Bund.Man.Prof 2.0 69,- DV
Burning Steel 79,- DV
Buzz Aldrin *87,- DH
Campaign 77,- DV
Car and Driver 75,- DH
Castles 2 66,- DH
Centurion Def.Rome 23,- DH
Chuck Y.Aft.2.0 23,- DH
Civilization 92,- DV
Comanche 85,- DH
-Data Disk 56,- EV
Command HQ 49,- EV
Compl.Chess System 77,- DV
Crisis in Kremlin 83,- EV
Cruise f.a.Corpse 59,- DV
Crusaders of Dark 83,- DV
Curse of Enchantia 59,- EV
D-Generation 43,- DH
Daily Cov.Girl Pok 63,- DH
Darkseed 1.5 73,- DV
Das Boot 42,- DH
DSA (Amiga:1.5 MB) 80,- DV
Daughters of Serpe 74,- DH
Der Patrizier 79,- DV
Dogfight 90,- DH
Double Dragon 3 61,- DH
Dream Team Com. 66,- DH
Dune 2 61,- DV
Dyna Blaster 69,- DH

### Sonderangebote**

| | |
|---|---|
| CD Rom Wing Com. 1 + Ultima 6 | 40,- EV |
| Rocket Ranger | 15,- DH |
| Crazy Cars 2 | 15,- DH |
| Shanghai 2 | 25,- DH |
| Hero of the Reagan | 25,- DV |

Dynatech 63,- DV
Elite Plus 80,- EV
Elvira 1 42,- DV
Elvira 2 Jaws of C 51,- DV
Elysium 63,- DV
Empire Deluxe 78,- EV
Erben des Throns 73,- DV
Euro Soccer 47,- DH
Eye of Beholder 1 79,-
Eye of Beholder 2 79,- DV
F 15 Str. Eagle 3 91,- DH
F-19 Stealth Fight 49,-
Falcon 3.0 89,- DV
-Mission Disk 1 53,- DH
Fallen Empire 86,- DV
Fantastic Worlds 77,- DH
Fire And Ice *53,- DH
Flames of Freedom 31,- DH
Flashback *66,- DV
Flies Attack on Earth 78,- DH
Formula One GP 91,- DH
Front P.S.Football 66,- EV
Go Simulator 79,- DH
Gobliiins 62,- DV
Gobliins 2 87,- DV
Greatest Comp. 61,- DV
Gunship 2000 93,- DH
Gunship 2000 Data 55,- DH
Hannibal 80,- DV
Harrier Jump Jet 96,- DH
Heart of China 68,- DV
Hired Guns *78,- DH
History Line 14-18 77,- DV
Humans 56,- DH
Humans Race 65,- DV
Hyperspeed 29,- DV
Imperium 27,- DH
Inca 92,- DV
Incredible Machine 66,- DV
Indiana Jones 3 79,- DV
Indiana Jones 4 85,- DV
Ishar 65,- DV
Jonathan *79,- DV
Jordan in Flight 75,- DH
KGB 61,- DH
Kings Quest 5 79,- DV
Kings Quest 6 78,- DV
Laura Bow 2 68,- DV
Legends o.Kyrandia 68,- DV
Legends of Valour 79,- DV
Leisure S. Larry 5 67,- DV
Lethal Weapon 67,- DH
Links 386 Pro 93,- DH
-Bay Hill Club 36,- DH
-Bountifull 36,- DH
-Buff Springs(386) 41,- DH
-Firestone 36,- DH
-Hyatt 36,- DH
-Mauna Kea (386) 41,- EV
-Pinehurst (386) 41,- DH
-Troon North 36,- DH
Locomotion 63,- DH
Lord of The Ring 2 67,- DH
Mad TV 78,- DV
McDonald Land *51,- DH
Mega Collection 48,- DH
Mercenaries 74,- EV
Might and Magic 3 77,- DV
Might and Magic 4 77,- DV
Monkey Island 2 79,- DV
Nigel Mansells WC 59,- DH
On The Road 59,- DV
Patriot *74,- DH
Penthouse Hot Numb 36,- DV
Perfect General 79,- DV
-Data Disk 42,- DH
Police Quest 3 66,- DV
Populous 2 73,- DH
Quest for Glory 3 67,- DV
Reach f.t.skies *61,- DH
Red Baron 68,- DV
-Mission Disk 1 49,- EV
Ringworld Revenge *68,- DH
Risky Woods 62,- DH
Rome AD 92 66,- DH
Secret Monkey Isld 81,- DV
Secret Weap.of LW 80,- EV
-DO 335,HE 162 je 37,- EV
-P 80,P 80 je 33,- EV
Sensi.Soccer 92/93 *57,- DH
Shadow o.t. Comet 86,- DV
Shadowlands 69,- DV
Sherlock Holmes 78,- DV
Sim City Deluxe 81,- DV
Sim Earth 83,- DH
Sim Life 81,- DV
Sleepwalker 66,- DH
Snoopys Game Club 35,- EV
Space Hulk *84,- DH
Space Quest 4 68,- DV
Sports Collection 65,- DH
Star Control 2 65,- DH
Star Trek 79,- DV
Starbyte N.2 Coll. 78,- DH
Steigenbg. Hotelm. 56,- DV
Strategy Master 74,- DH
Street Fighter 2 *59,- DH
Strike Com. Speeach 43,- DH
Stunt Island 92,- DV
Super Tetris 76,- EV
Take a break (Wind.) *66,- EV
Task Force 90,- DH
Terminator 2 65,- DH
The Legacy *92,- DH
Transarctica 53,- DV
Trivial Pursuit 69,- DV
Trolls 50,- DH
UGH ! 56,- DH
Ultima 7 81,- DV
-Data Forge of Vir 45,- DH
Ultima 7-2 Serp.Is 77,- DH
Ultima Trilogy 2 71,- DH
Ultima Underworld 71,- DH
Ultima Underw. 2 73,- DH
Waxworks 60,- DV

### Top-Games

| | |
|---|---|
| Battleisle Data 2 | *41,- DH |
| Eishockey Manager | *80,- DV |
| Lemmings 2 | 79,- DH |
| Space Quest 5 | 68,- DV |
| Strike Commander | 90,- DH |
| X-Wing | 77,- EV |

Whales Voyage *71,- DV
Wing Commander 43,- DH
Wing.Comm Edition 87,- DH
Wing Commander 2 77,- DV
WC 2 Special Op.1 43,- DH
WC 2 Special Op 2 43,- DH
WC 2 Speech Acc. 43,- DH
Wordtris 67,- DV
WWF Wrestling 2 68,- DH
X-Wing DH 83,- DH
Xenobots 72,- DH
Zool 56,- DH

## AMIGA

1869 67,- DV
Abandoned Places 2 *62,- DV
Adventure Coll. 62,- DH
Airbus A 320 85,- DV
Alien Breed SE 92 27,- EV
Ambermoon *71,- DH
Amberstar 69,- DH
Aquatic Games 57,- DH
A.McLeans Pool Bi 51,- DH
Assassin 51,- DH
Astatin 26,- DH
B 17 Flying Fortr. 65,- DH
B.A.T. 2 75,- DV
Bards Tale 3 23,- DH
Bards Tale Constr. 60,- DH
Battle Chess 23,- DH
Battle Isle Team 67,- DH
BC Kid 59,- DH
Big Box 2 54,- DH
Bitmap Brothers 2 *53,- DH
Budokan 24,- DH
Bug Bomber 54,- DH
Bund.Man.Prof 2.0 69,- DV
Campaign 71,- DV
Centurion Def.Rome 23,- DH
Chaos Engine 54,- DH
Cheat'Em Up 3 24,- DV
(Amiga-Lösungen )
Chuck Y.Aft.2.0 23,- DH
Civilization 77,- DV
Combat Air Patrol *61,- DH
Crazy Cars 3 51,- DH
Cruise f.a.Corpse 59,- DV
Curse of Enchantia 59,- EV
D-Generation 43,- DH
Daily Cov.Girl Pok 57,- DH
Darkseed 1.5 73,- DV
Das Boot 36,- DH
DSA (Amiga:1.5 MB) 72,- DV
DSA 1 MB 72,- DV
Daughters of Serpe *74,- DV
Deluxe P.4.5 AGA 186,- DV
Deluxe Paint 4.1 186,- DV
Der Patrizier 67,- DV
Desert Strike *62,- DH
Double Dragon 3 49,- DH

### Sonderangebote**

| | |
|---|---|
| Wing Commander | 27,- EV |
| Elvira 2 | 18,- DV |
| Nitro | 18,- DH |
| Austerlits | 10,- DH |
| Silkworm | 9,- DH |
| Shinobi | 9,- DH |
| Strip Poker de Luxe | 15,- DH |
| Waterloo | 12,- DH |

Dream Team Com. 60,- DH
Dune 2 *55,- DV
Dyna Blaster 63,- DH
Dynatech 52,- DV
Elysium *52,- DV
Emerald Mine 24,- DH
Emerald Mine 2 29,- DH
Emerald Mine 3 Pro 24,- DH
Erben des Throns 67,- DV
Euro Soccer 47,- DH
Eye of Beholder 1 68,- DV
Eye of Beholder 2 79,- DV
F-19 Stealth Fight 74,- DH
Fallen Empire 83,- DV
Fantastic Worlds 71,- DH
Fire And Ice 47,- DH
Flashback 60,- DV
Flies Attack on Earth *66,- DH
Formula One GP 76,- DH
Fuzzball 27,- DH
Gobliiins 62,- DV
Gobliins 2 69,- DV
Greatest Comp. 55,- DV
Gunship 2000 *81,- DH
Hägar d.Schreckl. 56,- DV
Hannibal *68,- DV
Heart of China 68,- DV
Hired Guns *60,- DH
History Line 14-18 77,- DV
Humans 56,- DH
Humans Race 65,- DV
Imperium 27,- DH
Indiana Jones 3 67,- DV
Indiana Jones 4 79,- DV
Ishar 65,- DH
Jonathan 79,- DV
KGB 58,- DH
Kings Quest 5 79,- DH
Knights of the sky 76,- DH
Legends o.Kyrandia 68,- DV
Legends of Valour 79,- DV

### Top-Games

| | |
|---|---|
| Battleisle Data 2 | *41,- DH |
| Body Blows | 51,- DH |
| Chuck Rock 2 | 47,- DH |
| Eishockey Manager | *74,- DV |
| Lemmings 2 | 61,- DH |
| Superfrog | 47,- DH |

Leisure S. Larry 5 67,- DV
Lion Heart 52,- DH
Locomotion 57,- DH
Lotus 3 51,- DH
Lotus Compil.(1-3 53,- DH
Mad TV 66,- DV
McDonald Land 51,- DH
Mega Collection 48,- DH
Megamix 61,- DH
Might and Magic 3 65,- DV
Monkey Island 2 79,- DV
Nick Faldo Golf 62,- EV
Nigel Mansells WC 53,- DH
No Second Price 56,- DH
Penthouse Hot Numb 36,- DV
Perfect General 73,- DV
-Data Disk 42,- DH
Pinball Dreams 48,- DH
Pinball Fantasies 57,- DH
Piracy of Highseas 65,- EV
Police Quest 3 63,- DV
Populous 2 61,- DH
-Data Disk 30,- DH
Populous 2 Plus 67,- DH
Project X 62,- DH
Putty 50,- DH
Reach f.t.skies *55,- DH
Red Zone 54,- DH
Risky Woods 56,- DH
Robocop 3 61,- DH
Rome AD 92 60,- DH
Secret Monkey Isld 69,- DV
Sensi.Soccer 92/93 51,- DH
Shadow o.t.Beast 3 56,- DH
Shadowlands 69,- DV
Sim City Deluxe 81,- DV
Sim Earth 77,- DH
Sleepwalker 60,- DH
Space Hulk *72,- DH
Space Quest 4 62,- DV
Sports Collection 59,- DH
Starbyte N.2 Coll. 66,- DH
Steigenbg. Hotelm. 50,- DV
Strategy Master 68,- DH
Street Fighter 2 53,- DH
Super Tetris 70,- EV
Tearaway Thomas 51,- DH
Terminator 2 59,- DH
The Kristal 30,- DH
Transarctica 53,- DV
Troddlers 48,- DH
Trolls 50,- DH
UGH ! 50,- DH
Ultima 5 39,- DV
Ultima 6 39,- DH
Walker *60,- DH
Waxworks 60,- DV
Whales Voyage 65,- DV
Wing Commander DV 77,- DV
WWF Wrestling 2 62,- DH
Zool 50,- DH
Zool Amiga 1200 49,- DH

**Versandkosten:**
**Vorkasse (Scheck) DM 6,- • Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr)**
**ab 250,- DM frei • Ausland nur Vorkasse + DM 20,- • Express zusätzlich DM 8,-**
**Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag**

**Erläuterung:**
*** Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar – Vorbestellung möglich**
****Solange der Vorrat reicht**
**DH = Deutsche Anleitung/Handbuch • DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch)**
**EV = Spiel + Handbuch auf Englisch**

**Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf • Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30**

*phemische Bemerkungen oder Nazilügen wie "In Auschwitz ist doch nachweislich niemals jemand vergast worden");*
*3. langweiliges Gesülz (aber so etwas kommt von Euch ja sowieso nicht, oder?)*

*sz)*

## Das erste Mal

Es war morgens, und ich war noch müde, doch ihre Blicke waren es, die mich erst so richtig wach werden ließen. Sie starrte mich an, und bei dem Gedanken daran, was gleich passieren würde, bekam ich Herzklopfen. Ich hatte es noch nie gemacht, wirklich nie, hatte aber von vielen gehört, wie es so ist. Jetzt wollte ich es genau wissen, genau jetzt. Ich fragte sie, und sie sagte ja. Dann kam sie mit langsamen Schritten auf mich zu. Ich hatte ganz feuchte Hände vor Erregung, und ich zitterte. Ja, jetzt war es soweit... Da gab mir die Zeitungsverkäuferin die ASM und sagte "Bitte, Deine ASM." Es war ein unbeschreibliches Gefühl, das ich nie vergessen werde. Aber sie übertraf alle meine Vorstellungen. Von außen schon nicht schlecht, aber innen erst... Tolle Tests, schöne Screenshots und das Highlight überhaupt: das Feedback.

**Big Ben**

*(Anm. d. Red.: Nach diesem spannenden Lobeshymnen-Kurzroman des begnadeten Schmeichel-Prosadichters Big Ben gibt es nur noch eine einzige Frage: Wie kriegt man uns jetzt wieder auf normale Farbe, nachdem wir ob dieser hyper-erotischen ASM-Liebeserklärung allesamt rot wie Frühlingstomaten geworden sind?*

*sz)*

## Mehr Oldie?

Könnt Ihr nicht eine Ver..schungsrubrik einführen für die Briefe, die nicht ins Feedback gehören?
In letzter Zeit bestehen die Spielberichte nur aus der Story des Spiels. Könnt Ihr nicht wieder mehr über Spielablauf, Bildschirmaufbau und Starthilfen schreiben?
Der Oldie-Bericht ist eine gute Idee. Könnt Ihr die Oldie-Rubrik erweitern?
Zum Schluß ein paar Fragen:
1. Kommen die Sachen auch an die gewünschte Stelle, wenn man die Zettel für Secret Service, den Hint Hunt und das Feedback in einen Briefumschlag zugleich an Euch schickt?
2. Wie viele Fragen darf man im Hint Hunt höchstens in einem Brief stellen? Werden alle Fragen gedruckt?
3. Gibt es Donkey Kong auch auf dem Amiga?
4. Wann wird der Konsolenteil abgeschafft?
S.I.S.

*(Anm. d. Red.:*
*1. Ja, sofern unser Sortierroboter (ein Qualitätsprodukt der Sirius Cybernetics Corporation) nicht gerade mal wieder Liebeskummer hat. Ein eigener Zettel für jede Sache sollte aber schon drin sein.*
*2. Fragen, die an anderer Stelle schon gestellt worden sind, bringen wir natürlich nicht nochmal. Die Anzahl der möglichen Fragen ist theoretisch unbegrenzt, aber wir nehmen uns das Recht, die interessanteren für den Abdruck rauszusuchen.*
*3. Leider nein. Empfehlung: für ein Butterbrot einen gebrauchten Atari 800 XL dazukaufen. Auf dem kam Donkey Kong am besten (auch soundmäßig). Außerdem hast Du dann ZWEI Rechner, deren Chiparchitektur von Jay Miner gestaltet wurde! Auf gewisse Weise ist der XL nämlich der Vorfahr des Amiga.*
*4. Wohl asi, aye? Nee — im Ernst: Wer über die Spieleszene auf dem laufenden sein will, sollte auch wissen, was im Konsolenmarkt so läuft. Hier geht nämlich der Punk ab — mehr und mehr neue Titel erscheinen zuerst für Konsolen, dann erst für PC oder Amiga. Wir meinen allerdings, daß ein eigenes "Konsolen-Ghetto" nicht unbedingt die beste Lösung ist. Daher haben wir seit Ausgabe 5'93 die neuen Spiele für Mega Drive, Super NES, Game Boy und Co. in unsere ganz normale Rubrikenlandschaft mit eingeordnet.*

*sz)*

## Dreckfuhler

In Ausgabe 2'93 konnte man eine Demo-Disk bestellen. Der Einsendeschluß war am 10.1.93. Ich habe das Heft aber erst am 18.1.93 im Handel kaufen können (Eine Frechheit, oder?). Kann ich noch irgendwie an die Disk rankommen? Wenn ja, dann sagt es mir bitte. Jetzt kommt ein Rieeeeeeeesenlob an Euch. Ich finde Eure Zeitschrift einfach super. Es gibt sonst keine andere, die ich mir kaufe. All die Informationen kann ich gut gebrauchen (Ich bin erst Anfänger im Computerspielen).

**Heiko Kowald**

*(Anm. d. Red.: Da ist uns ein ganz böser Druckfehler unterlaufen, natürlich hätte es 10.2. (!) heißen müssen. Alle Briefe, die uns bis zu diesem Termin erreicht haben, sind auch weitergeleitet worden. Also: Don't worry.*

*kate)*

## Olle Kamellen

Ich finde die Idee von Hilfan (Sentimental?) aus der ASM 2'93 gar nicht mal so schlecht. Es wäre wirklich ganz nett, wenn man mal wieder alte Leserbriefe zu Gesicht bekommen würde. Auch die aus den allerersten Ausgaben Eures Superblattes. Vielleicht könnt Ihr es ja so weit bringen, daß Ihr gleich ein Extraheft macht, mit jeder Menge von alten Briefen aus geraumer Vorzeit. Das würde bestimmt der Verkaufsschlager werden. Laßt Euch das noch mal durch den Kopf gehen. Ihr schreibt ja selber, daß es kein Problem sein sollte, die ollen Kamellen noch mal aufzuwärmen.

**Detlef Kober**

*(Anm. d. Red.: Wenn jetzt noch einer schreibt, daß wir die alten Leserbriefe von anno dazumal bringen sollen, werden wir es zur Strafe tun. Ein Extraheft allerdings kommt nicht in die Tüte und auch nicht in die Läden.*

*kate)*

## PC vs. Amiga

(zum Leserbrief aus ASM 4'93)

Oh Gott, hilf mir bei diesen dummen Menschen. Amiga contra PC? Der Amiga ist natürlich besser als der PC in Sachen Jump and Run, Ballerspiele und Sound. Ja, sogar Sound. Der PC hat bessere Grafik. Aber hast Du, Thomas D., (steht das D. für Depp, Dumpfbacke, Dackel?) schon einmal Wing Commander II auf einem A 4000 gesehen? Nein? Ich auch nicht (kann mir nur sehr schwer vorstellen, daß ein Amiga so etwas überhaupt aushält). Aber im Ernst, (O.K., O.K., in der ASM): von langsam ist da kaum die Rede. Vorschlag: Laßt uns einfach alle Computer verschrotten (zerstören, terminieren, zerbeulen) damit es keine dummen Streitereien mehr gibt. Laßt uns Konsolen kaufen. Und vergeßt nicht: Gott liebt alle. O.K., fast alle. Was will der schon mit einem PC?

**Der Riesengnom**

*(Anm. d. Red.: Und da waren sie wieder, unsere militanten Rechnerfans. Ich sehe schon, wir müssen's wirklich machen. Der Countdown läuft — in Ausgabe 8 oder 9 ist es dann so weit. Ein erfahrener PCler und ein eingefleischter Amiganer aus der ASM steigen in den Ring und lassen ihre Rechner nach Herzenslust Schwinger und linke Haken austeilen. Seid gespannt, ich bin es auch! Und auch die "Konsolisten" haben ja bereits ihr Fett weggekriegt. Warum können die Menschen bloß nicht in Frieden miteinander...? Und wenn ich mir Schnabeltiere, Pinguine, Albatrosse, Kamele oder Xxxx-Benutzer ansehe, glaube ich, daß Gott mit Sicherheit weder PC noch Amiga braucht: Wer solche Live-Animationen zustande bringt,*

W-1000 Berlin 21
Oldenburger Str. 44
Ecke Waldenserstr.7
Tel.: 030/3962821
W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str.93
Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Tel.: 02361/491239
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
Kavalierstr.9
Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018

**SOFT & SOUND ist jetzt offizieller AdLib-Distributor.**
**Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.**

# 1. SENSATION DES MONATS!

**Laserwave Supra 16 Soundkarte, 549,--/ *30,-- mtl.**
zwei der besten Soundkarten auf einer Karte,
Soundblaster 16-Bit und Microsoft-Soundsystem comp., oder als
**Kit mit Mitsuni CD-Rom LU 005 S, 948,--/ *34,-- mtl.**
Multi-Session-fähig, 16-Bit Controller, Foto-CD-tauglich

# 2. SHOPPEN SIE MIT!

**Für alle, die sofort kaufen wollen:**
***Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**
**Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.**

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Soundblaster PRO | 279,-- |
| ATI Stereo FX, Testsieger | 279,-- |
| Soundblaster PRO + CD-Rom Laufwerk | 799,--/*32,-- mtl. |
| Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000 | |
| Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 1MB | 499,--/ *29,-- mtl. |
| Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB | 699,--/ *31,-- mtl. |
| Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 1MB | 799,--/ *32,-- mtl. |
| Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB | 999,--/ *34,-- mtl. |
| Speichererweiterung auf 2,5MB | 222,-- |
| Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr | 248,-- |
| 105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern | 899,--/ *33,-- mtl. |

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

# 3. SCHNAPPEN SIE MIT!

**SUPER-SONDERANGEBOTE nur solange der Vorrat reicht!**

| Artikel | Preis |
|---|---|
| A1200 Festplatte intern, 85MB, 16ms | nur 555,--/*29,--mtl. |
| AdLib-compatible Soundkarte | nur 49,90 |
| Mediaconcept 2.0 mit deutscher Kurzanleitung | nur 149,90 |
| Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte, oder als | |
| Super D.J.Kit plus Boxen, Micro und Tonstudio-Samplesoftware | nur 179,90 |
| AdLib Gold 1000 High-End Soundkarte | nur 399,00 |
| 10 HD Disketten 3,5" fertig formatiert, Hardbox | nur 17,90 |

W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774

W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid
Schützenstr.2
Tel.: 02351/86 02 81
W-6000 Frankfurt-Bockenheim
Am Weingarten 11
Tel.: auf Anfrage
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6330 Wetzlar
Altenbergstr.30
Tel.: 06441/54520
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Mainzerstr.78
Tel.: 0681/638629
W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159

W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16/
Eingang La Baule Platz
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6690 St. Wendel
Bahnhofstr.12
Tel.: auf Anfrage
W-6720 Speyer
Wormser Landstr.24
Tel.:06232/49107
Fax:06232/49108,
Volker Franz
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
W-6780 Pirmasens
Alleestr. 3
Tel.: 06331/75150
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 /
Ecke Luisenring
Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2/
Im Bahnhof Possenhofen
Tel.: 08157/4088
W-8520 Erlangen
Lange Zeile 82
Tel.: 09131/26658
W-8630 Coburg
Kasernenstr. 26
Tel.: 09561/63831

W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

**Aktuelle Preisliste anfordern! Lieferung ab DM 50,-- versandkostenfrei!**

**Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an! Telefon: 0211 / 63 30 06**

**SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23**
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

*hat selbst bestimmt auch ohne elektronische Hilfe genügend Phantasie und Humor.*

*sz)*

## Der Außerirdische

9. März 1993 – ich halte endlich die ASM 4'93 in meinen Händen. Ich schlage Eure Zeitschrift auf und tauche ein in eine Welt voller Fantasy, Action und Abenteuer (das habe ich mir selbst ausgedacht, ehrlich!).
Lassen wir den Quatsch von wegen Fantasiewelten... Also packe ich meine ASM zusammen und springe in meinen photonengetriebenen X-Wing-Fighter. Ich düse in die Treno-Galaxis, den einzigen Ort, wo man vor seinen Miterdbewohnern sicher ist. Endlich kann ich in Ruhe meine ASM lesen! Ein gewisser Mr. Spock (kennt den jemand?) hat wohl etwas an der imperialen Standardbezeichnung auszusetzen (wenn das der Imperator hört!!!?), eine gewisse Blutwurst (was ist das? Etwa eine neue Alien-Form?) ist in einer Identitätskrise, und im ASM-Bazar werden kleine grüne Wühlmäuse als Turrican angeboten. Die Welt scheint in Ordnung... Wieso ist jetzt das Licht aus???! Wahrscheinlich ist das Andron-Sicherheitssystem ausgefallen und hat die Lichtanlage lahmgelegt. Bis meine R2-Einheit das repariert hat, muß ich mich wohl mit Kerzenlicht begnügen (die Taschenlampen gingen im letzten Handelskrieg kaputt). Und weiter wird die ASM samt Feedback... Ein gewisser Thomas D. protzt mit seinem Prothesen-Computer herum (Das heißt doch ausgeschrieben "PC", oder???), über einen gewissen J.M. wollen wir lieber keine Worte verlieren, und Ulis Antworten sind einfach spitze! Halt – was war das??? Uli geht? Das kann doch nicht wahr sein. Das beste Feedback ist dem Untergang geweiht! Noch ein paar Gedenk-Xe für Uli: XXXXX (das waren genau fünf, ich hab mitgezählt), weiter hinten (um genau zu sein, im Konsolenteil, würg) erfahre ich, daß A-Man auch geht. Was soll ich nur dazu sagen? Gerade als ich versuche, meine Gedanken in Buchstaben umzuwandeln, teilt mir meine R2-Einheit mit, daß der Schaden behoben ist. Also, auf in neue Welten (da habt Ihr noch mal Glück gehabt!)

**S.A.M.M.Y. – intergalaktischer Reisender**

*(Anm. d. Red.: Tjaja, das galaktische Jobkarussell – hin und wieder dreht es sich plötzlich unvermittelt mit Hyperspeed, und wenn man wieder klar sieht, werden die bunten Sternchen neu gemischt. Erde an Uli: Wink mal!!*
*Für uns ist wichtig, daß wir mit einem kräftigen Energiestoß und einer prima neuen Crew in die nächste Umlaufbahn gehen. Bevor Du also mit Marvin darüber diskutierst, welche zwei Millionen Jahre die mieseren waren, frag 3PO noch mal: Das Feedback ist nicht tot, die Konsolenspiele erfreuen sich neuer Nachbarschaft, und überhaupt werden wir immer lebendiger.*

*cus)*

## Stammspieler

Hallo Leute!!
Die Anrede fiel mir sehr schwer, da das Vorwort des Feedback in der ASM 4'93, wenn ich das richtig gepeilt habe, darauf schließen läßt, daß Uli von uns bzw. Euch geht (schnief, schluchz). Trotz mehrfachen Durchlesens der ASM konnte ich nicht herausfinden, wer jetzt das Feedback übernimmt! Apropos Abgänge, der A-Man geht ja auch! Ich bin seit der 11/87 dabei und bin seit neuestem stolzer Abonnent Eures Mags, aber von den alten Redakteuren aus der Zeit ist keiner (!) mehr da! Bei Euch wechseln die Redakteure wie die Stammspieler bei Eintracht Frankfurt, ist das Gehalt soooo schlecht???

**Anno Nühm**

*(Anm. d. Red.: Klar, die Armutsgrenze ist direkt vor der Redaktionstür gezogen worden. Von wegen 'Eintracht Frankfurts Stammspieler' gibt es jetzt eine Rüge: Wie kommst Du darauf, uns mit diesen hochintelligenten Fußballern zu vergleichen? Ein Satz wie zum Beispiel "Jo, da kam der Ball, den kriegte ich nich' richtig aufm Fuß, aber der Torwart fälschte ihn in' Kasten ab", bekommen wir überhaupt nicht auf die Reihe. Also keine Beleidigungen unserer Rasenhelden!*
*Mal davon abgesehen: Das Feedback machen wir jetzt alle zusammen (gemeinsam kriegen wir an guten Tagen gerade soviel Grips zusammengeklaubt). Und "alte Redakteure"? Hmmmm. Also, der erste von uns, der das Rentenalter erreichen wird, dürfte Peter sein. Die ersten grauen Haare hat er auch bereits (angeblich erst durch die letzten beiden Redaktionsschluß-Termine), und neulich soll er auch schon beim Bestatter zum Probeliegen gewesen sein (angeblich aus dem gleichen Grund). Wenn Du aber meinst "aus der bisherigen ASM-Mannschaft", muß ich Dir schlankweg widersprechen: Da ist meine Wenigkeit, außerdem Klaus, und Annette macht nach wie vor das Layout. Ist das nichts? Und unsere "Neuen" kennen die ASM ja auch nicht erst seit gestern...*

*cus)*

## Amiga-WC

Mensch Leute, ist das wieder ein Tag!
Ich schlage die ASM 4'93 auf, suche erst mal nach dem Aprilscherz, stolpere über den Brief von Thomas D. (was heißt "D"?) Amiga contra PC??? Was soll der Käse? Also, da Du, Thomas, Dich so wahnsinnig zurückhaltend und kein bißchen überheblich über den Amiga geäußert hast und dann auch noch Antworten wolltest, versuche ich mich vorsichtig auszudrücken.
Fakt 1: Wing Commander sieht auf dem Amiga nicht so gut aus wie auf einem PC.
Fakt 2: WC schleicht auf einem A500 gemütlich vor sich hin.
Fakt 3: Wenn man sich nach den in den meisten Haushalten gängigen Typen, richtet, muß man einen 386er mit einem A500 vergleichen.
Fakt 4: Wenn man vergleichbare Computer miteinander vergleichen will (Objektivität), sollte (muß) man sich an Vergleiche wie 80386 + 68030 oder 80486 + 68040 halten. Oder vergleichst Du Deinen 386er mit einem 8086er bzw. einen 68030er mit einem 68000er? Da liegen Welten dazwischen.
So, jetzt zu Deiner seltsamen Äußerung: "Es kann ja sein, daß der Amiga (im Moment noch) in Sachen Action-, Jump'n'Run-Spiele besser ist als der PC..." Erklär' mir doch bitte mal, wieso der langsame Amiga 500 besser für Action-Spiele sein soll als ein PC! 1. Der Amiga ist nicht "besser", sondern unter anderem genau für diesen Zweck gemacht 2. Der Amiga läßt sich einfacher programmieren – hast Du schon mal versucht, einen PC und einen Amiga in Assembler zu programmieren? Na, klingelt's?
Fakt 5: Motorola hat schon immer schnellere Prozessoren gebaut als Intel. Bei Intel waren die Dinger dafür schneller auf dem Markt.
Fakt 6: Der A1200 schafft auch 16,8 Mio. Farben. Falls Du das nächste Mal inkompetente Kommentare von Dir geben willst, schlage ich vor, den Archimedes mit einem Sinclair Spectrum zu vergleichen; davon wäre ein großer Teil der ASM-Leserschaft wenigstens nicht betroffen.

**The Electronic Designer**

*(Anm. d. Red.: Hey, das Thema "Amiga und PC" scheint ja wirklich wieder für einen zünftigen Streit gut zu sein. Deinen technischen Statements stimme ich größtenteils zu. Nur: Klar kann man auch einen PC in Assembler programmieren, sehr gut und sehr easy sogar! Schon mal mit TASM oder MASM versucht? Empfehle Assemblerkurs in der guten alten "toolbox", Anno 1991 und immer noch lesenswert.*
*Intel-Prozessoren sind auch nicht aus Überzeugung und von Grund auf langsam. Das ganze PC-Konzept ist jedoch durchgängig immer wieder auf Ab-*

*wärtskompatibilität getrimmt worden, daher auch der Bremsklotz mit dem segmentierten Speicher und der 640-kByte-Schranke im Real Mode bei den 286/386/486-Prozessoren. Mehr zu all dem mal demnächst bei unserem geplanten großen "Haut ihm auf den Datenbus!"-Streitartikel. sz)*

## Sein wie man ist

Die Antwort auf den Brief von Kai Reeves (4'93) lag in dem "bunten Bereich zwischen den Extremen" irgendwo zwischen "Sehr leicht mißzuverstehen" und "Saublöd". Niemand ist homosexuell, weil er mit dem anderen Geschlecht nicht klarkommt, sondern weil er so ist, wie er ist. Und zu seiner sexuellen Orientierung wird man nicht verführt, die kriegt man auch nicht zu kaufen, die ist frühkindlich veranlagt.

Uli sagt, er hat etwas gegen Homosexuelle, die sich durch ablehnende Meinungen zur Homosexualität angegriffen fühlen. Wie soll ich mich denn bitte sonst fühlen? Sag doch mal zu einem Farbigen: "Ich habe nichts gegen Dich, nur gegen Deine Hautfarbe!"

Niemand verlangt von Dir, daß Du mit einem Mann schläfst oder sonst irgendwas in Deinem Bett machst, aber verschone uns bitte mit solch halbgaren Heterostatements (warum müßt Ihr beim Thema Schwulsein immer gleich Euer "Normalsein" beteuern?) und nimm bitte zur Kenntnis, daß die Leute, über die gewitzelt wird, durchaus humorlos reagieren können, auch wenn das Ganze nur als cooler Spruch gedacht war. Viele, insbesondere junge Schwule haben große Schwierigkeiten, sich selbst zu akzeptieren und diese Akzeptanz auch von anderen zu fordern. Und da etliche der ASM-Leser schwul sein dürften, wäre es nur angebracht, wenn Du Deiner Verantwortung als Meinungsmacher gerecht wirst und Deine Äußerungen aus der 4'93 korrigierst.

**Klaus**

*(Anm. der Red.: Das wird eine längere Antwort. Das Wichtigste vorweg: Als "Meinungsmacher" sollte man uns, die dieses Feedback bearbeiten, nicht sehen. Schließlich gibt es zu jedem Thema unterschiedliche Gedanken, und jeder hat das Recht, seine ureigenen darzulegen. Insofern muß ich Uli in Schutz nehmen, denn es war halt SEINE Meinung, die er in der 4'93 kundtat.*

*Meine Einstellung zu diesem Thema ist beispielsweise eine völlig andere. Während meiner Bundeswehrzeit hatte sich ein wehrpflichtiger Kamerad offen zu seiner Veranlagung bekannt, "weil es sowieso irgendwann 'rauskommt". Später diskutierte ich mit anderen (heterosexuellen) Soldaten über dieses Thema. Da sagte einer meiner Gesprächspartner, daß es ihm egal sei, ob jemand schwul sei – "solange er mich nicht anfaßt". Und berichtete fast im gleichen Atemzug darüber, was er mit seiner Freundin alles anstellte, wenn er freitagabends nach Hause fuhr. Ich schätze, wenn sie das gehört hätte, wäre sie nicht länger mit ihm zusammengeblieben.*

*Ist das etwa "völlig normal", wenn man sein Privatleben so preisgibt? Ich finde, bevor jemand sich auf Minderheiten stürzt und diese abstempelt, sollte er zunächst mal den Dreck vor der eigenen Tür wegschaffen. Allerdings läßt sich dieses Verhalten nicht verallgemeinern. Und genausowenig lassen sich alle Schwulen über einen Kamm scheren.*

*Ich finde: Wenn man lernt, sich selbst unverkrampft zu akzeptieren, wird man dies auch bei anderen erreichen — und vielleicht auch gelassener damit umgehen können, wenn einen jemand in Frage stellt. Gerade junge Homosexuelle tun jedoch gut daran, sich zu überlegen, wem sie sich anvertrauen. Die schwierigste Hürde ist zweifelsohne die eigene Familie. Doch wenn man das gemeistert hat und dort "trotzdem" akzeptiert wird, dann ist man einen wichtigen Schritt weiter.*

*Diejenigen, die "ihr Geheimnis" für sich behalten, werden es viel schwerer haben, vor allem dann, wenn es doch einmal ans Tageslicht kommt. Und zwar nicht, weil man schwul ist, sondern weil man nicht genug Vertrauen zu seinen Freunden hatte, um ihnen die Wahrheit zu sagen. Das Schwulsein allerdings an die große Glocke zu hängen und es nun unbedingt jedem (verbal oder durch eindeutiges Verhalten) mitzuteilen, halte ich für übertrieben.*

*Manche werden sich nun fragen, was ein solches Thema in einer Zeitschrift für Computerspiele zu suchen hat. Nun, das Feedback war noch nie ausschließlich computerbezogen. Und wenn ein Thema bei Euch auf Interesse stößt (was wir ja an den Zuschriften merken), dann beschäftigen wir uns eben damit. Und genauso ist es mit diesem Thema. kate)*

## Kuhdorf

Ja, ja. Jetzt hab ich mich mal endlich überwunden, Euch zu schreiben. Warum, ich sag's... äh, schreib's Euch. Letztens blättere ich so Eure Zeitschrift durch und entdecke auf Seite 113 meinen Namen. Ich konnte es gar nicht fassen. Ich hatte bzw. habe ein Abo von Euch gewonnen. Dafür bekommt Ihr von mir ein herzliches Danke-Danke-Danke-Danke-Danke-Danke-Danke-Danke-Danke...schön. Aber, dieses Kuhdorf, in dem ich da wohne, heißt nicht Ahlow sondern Ahlen, Ihr verstehen?! Habe ich denn so eine Sau-Klaue??

**Mr. Unterhose**

*(Anm. d. Red.: Allerdings! Erst nach Redaktionsschluß stellten wir anhand der Postleitzahl fest, um welchen Ort es sich handelt. Aber tröste Dich: Es gibt noch schlimmere Klauen als Deine. kate)*

## ASM-Adventure

So, jetzt stell mal Deine Bierflasche weg, erhebe Dich von Deinem extra weich gepolsterten Sessel und schlurfe schläfrig in Euer ASM-Archiv. Strecke stöhnend Deine Arme aus, und suche in dem ganzen verstaubten Dreck (Hehe!) nach der ASM 5/92. Hast Du sie? Gut. Schlage Dein Feedback auf Seite 20 auf, und lies Dir mal den Brief "Spielfrist" durch. Da will einer, daß Ihr die Frist für "Euer" Spiel verlängert. Du schreibst weiter unten, daß die Frist bis zum 11.11.92 verlängert wird. Ja, schlag Dir mal an den Kopf, Ihr habt das verpennt (Kein Wunder bei Euch!) (Gemein, was?). Nu aber ran, Mann!

**Der Mann mit dem Tonbandgerät in der Nase**

*(Anm. d. Red.: Oh ja, wir bekamen tatsächlich einige Adventures – genau genommen fünf Stück. Aber durch die personellen Änderungen, die wir ja nicht absehen konnten, kam es dann eben doch anders. Die Programmierer erhalten demnächst von uns ein kleines Dankeschön für die Mühe – und einen Ehrenplatz haben die Games sowieso bei uns. kate)*

## Lösungsservice

Tja, da habe ich mir nach 1_-jähriger Kiosklauferei nun endlich ein ASM-Abo zugelegt. Letztendlich ausschlaggebend war allerdings die Tatsache, daß bei mir eine ganze Anzahl halbgelöster Rollenspiele und Adventures auf den Tag hofft, an dem der Entpacker ihnen wieder zu Ehren verhilft. Da kam noch die Werbung "Nur für Abonnenten jeden Monat eine Lösung gratis" wie gerufen. "Zwei Fliegen mit einer Klappe", schwirrte es durch mein Hirn, und der Zugriff auf die Archive des "Secret Service" schien in greifbare Nähe gerückt zu sein. Schon war die Abo-Postkarte ausgefüllt. Nun wartete ich auf den Tag, da mir der Briefträger die ASM in den Briefkasten werfen würde, noch dazu vor dem offiziellen Erscheinungsdatum. Dann kam der Tag, als die ASM am Kiosk auftauchte. Vom Tronic-Verlag

# FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele
Ladengeschäft +Versandzentrale: Stuttgarter Str.99, Stuttgart-Feuerbach

**0711/8568534 – 850325**

Telefax: 0711/8179995

Bestellservice:

**NRW:**
**Düsseldorf**
**10-18.30 Uhr**
**0211/131979**

**N-Sachsen:**
**Hannover**
**10-18.30 Uhr**
**0511/321796**

**• BERLIN • BERLIN • BERLIN •**
geöffnet ab 3. Mai
**NEUERÖFFNUNGSPARTY**
**AM 8. MAI 1993**

Bestellservice:

**Hessen:**
**Frankfurt**
**12-18 Uhr**
**069/613282**

**Bayern:**
**Fürth**
**10-18.30 Uhr**
**0911/745419**

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 10,90 DM • Eilzuschlag 7,00 DM • Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00 DM
Ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei • Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit
Inh.: Oliver Heck

**Demnächst Neueröffnung in BERLIN • CHEMNITZ • DORTMUND • KOBLENZ • ULM • Anschriften bitte erfragen!**

Wir suchen in folgenden Städten Franchise-Partner sowie Filialleiter:
Bremen, Dresden, Frankfurt a. M., Hamburg, Ludwigshafen, Magdeburg, Osnabrück, Saarbrücken, Ulm, Würzburg

**7000 Stuttgart 30**
Stuttgarter Str.99
Tel.: 0711/8568534

**7080 Aalen**
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

**7800 Freiburg**
Schreiberstr.18
Tel.: 0761/382590

**3000 Hannover**
Georgswall 3
Tel.: 0511/321796

**NEU!NEU!NEU!**
**Seit 27.11.92**
**O-6502 Gera**
Laasener Str. 29

**NEU!NEU!NEU!**
**Seit 3.5.93**
**1000 Berlin 10**
Tauroggenerstr. 6
(Nähe Schloß Charlottenburg)

**NEU!NEU!NEU!**
**Seit 1.3.93**
**2900 Oldenburg**
Donnerschweerstr.32
Tel: 0441/83025

**NEU!NEU!NEU!**
**Seit 16.11.92**
**3500 Kassel**
Werner Hilpert Str. 22
Tel.: 0561/711389

**NEU!NEU!NEU!**
**Seit 1.10.92**
**4000 Düsseldorf**
Wallstr. 21 (Altstadt)
Tel.: 0211/131979

**NEU!NEU!NEU!**
**Seit 13.3.93**
**7100 Heilbronn**
Allee 4 (Postpassage)
Tel: 07131/626031

**NEU!NEU!NEU!**
**Seit 13.3.93**
**7500 Karlsruhe**
Erbprinzenstr. 35
Tel: 0721/21654

**NEU!NEU!NEU!**
**Seit 14.11.92**
**8510 Fürth**
Ludwigstr. 36
Tel.: 0911/745419

| Programm | AMIGA | ATARI | IBM |
|---|---|---|---|
| 1869 | 79,95 | – | 92,95 |
| A-Train | a.A. | – | 99,95 |
| A-Train Construction Set | – | – | 65,95 |
| ATAC | 92,95 | – | 99,95 |
| Abandoned Places 2 | 73,95 | | 92,95 |
| Aces of Europe | – | – | a.A. |
| Aces of the Pacific | a.A. | – | 89,95 |
| Aces Data | – | – | 73,95 |
| Alone in the Dark | – | – | 99,95 |
| Ambermoon | – | – | a.A. |
| B17 Flying Fortress | 89,95 | – | 104,95 |
| B.A.T. 2 | 86,95 | – | 92,95 |
| Batman II | a.A. | – | – |
| Battle Chess 4000 | – | – | 79,95 |
| Battle Isle Pack | 79,95 | – | 86,95 |
| B.C. Kid | 73,95 | a.A. | a.A. |
| Betrayal at Krondor dt. | a.A. | a.A. | 107,95 |
| Bill's Tomato Game | 69,95 | a.A. | – |
| Body Blows | 73,95 | – | – |
| Bundesl. Manager 2.0 | 79,95 | -79,95 | 79,95 |
| Buzz Aldr. R. i. Space | a.A | a.A. | a.A. |
| Campaign | 79,95 | – | 92,95 |
| Car & Driver | – | – | 86,95 |
| Chaos Engine | 65,95 | a.A. | – |
| Chuck Rock II | 65,95 | – | – |
| Comanche | – | – | 99,95 |
| Combat Air-Patrol | a.A. | – | a.A. |
| Civilization dt. | 87,95 | 92,95 | 104,95 |
| Comanche Data Disk | – | – | a.A. |
| Creatures II | a.A. | – | a.A. |
| Creepers | 73,95 | | 92,95 |
| Cyber Zerk | a.A. | – | – |
| Dark Seed | 79,95 | – | 98,95 |
| Dark Sun | a.A. | a.A. | a.A. |
| Darkmere | 86,95 | – | 99,95 |
| Daughter of Serpents | 86,95 | – | 89,95 |
| Desert Strike | 73,95 | – | a.A. |
| Die Siedler | a.A. | a.A. | a.A. |
| Dog Fight | – | – | 104,95 |
| Dog of War (Siege Data) | – | – | 29,95 |
| Digital Dungeons | 119,95 | – | – |
| DSA II | a.A. | – | a.A. |
| Dune 2 | 65,95 | – | 92,95 |
| Dylan Dog | – | – | a.A. |
| Eco Quest II | – | – | 79,95 |
| Eishockey Manager | 79,95 | 79,95 | 79,95 |
| El Fish | a.A. | a.A. | 73,95 |
| Elite 2 | – | – | a.A. |
| Elysium | 65,95 | a.A. | 79,95 |
| Entit< | a.A. | a.A. | a.A. |
| Eric the Unready | – | – | 79,95 |
| F-15 Strike Eagle 3 | – | – | 114,95 |
| F-16 Falcon 3.0 dt. | – | – | 104,95 |

| Programm | AMIGA | ATARI | IBM |
|---|---|---|---|
| Falcon Mission II | – | – | 65,95 |
| Falcon 3.0 Mission 1 | – | – | 65,95 |
| Flashback | a.A. | a.A. | a.A. |
| Flies – Attack on Earth | a.A. | a.A. | a.A. |
| Field of Glory | a.A. | – | a.A. |
| Football Manager 3 | 76,95 | 76,95 | 76,95 |
| Formula 1 Grand Prix | 79,95 | 79,95 | 99,95 |
| Front Page Football | – | – | 86,95 |
| Gobliins 2 | 79,95 | – | 99,95 |
| Gunship 2000 | 92,95 | – | 87,95 |
| Gunship 2000 Mission | – | – | 65,95 |
| Hannibal | 79,95 | – | 92,95 |
| Hardball III | a.A. | – | 87,95 |
| Harrier Jump Jet | – | – | 99,95 |
| History Line 1914-1918 | 86,95 | – | 99,95 |
| Humans dt. | 69,95 | 67,95 | 86,95 |
| Humans Data | 49,95 | – | 49,95 |
| Inca | – | – | 107,95 |
| Indiana Jones 4 dt. | 92,95 | – | 99,95 |
| Island of Dr. Brain | – | – | 89,95 |
| Jonathan | 79,95 | – | 92,95 |

**SENSIBLE SOCCER-TURNIER**
am 22. Mai 93 in Oldenburg
**Meldeschluß: 17. Mai 93**

| Programm | AMIGA | ATARI | IBM |
|---|---|---|---|
| King's Quest 6 dt. | – | – | 92,95 |
| Konstruction Kit 2.0 | 114,95 | – | 114,95 |
| Legend of Valour dt. | 79,95 | – | 92,95 |
| Legions of Krella | – | – | a.A. |
| Legend of Myra | a.A. | | 79,95 |
| Lemmings 2 | 73,95 | 73,95 | 92,95 |
| Line in the Sand | – | – | 73,95 |
| Links Pro | – | – | 107,95 |
| Lionheart | 65,95 | – | – |
| Litil Devil | a.A. | a.A. | a.A. |
| Lyconix | 65,95 | a.A. | a.A. |
| Mad TV Data | 26,95 | – | 26,95 |
| Maelstrom | – | – | 107,95 |
| Magic Candle 3 | – | – | 86,95 |
| Mama Kea | – | – | 49,95 |
| Maniac Mansion 2 | a.A. | – | a.A. |
| Mario is Missing | a.A. | – | 86,95 |
| Michael Jordan F. | – | – | 86,95 |
| Might and Magic 4 dt. | – | – | 99,95 |
| Millemiglia | – | – | a.A. |
| Nicky Boom | a.A. | a.A: | – |
| Patriot | – | – | 107,95 |
| Patrizier | 78,95 | 79,95 | 89,95 |
| Perfect General DD | 49,95 | – | 49,95 |
| Pinball Dreams | 65,95 | – | 65,95 |
| Pinball Fantasy | 65,95 | – | – |

| Programm | AMIGA | ATARI | IBM |
|---|---|---|---|
| Premier Manager | a.A. | a.A. | a.A. |
| Prime Mover | a.A. | a.A. | a.A. |
| Prophecy of the Shadow | – | – | 72,95 |
| Populous II | 67,95 | 67,95 | 86,95 |
| Quest for Glory III | – | – | 99,95 |
| Ringworld | a.A. | a.A. | a.A. |
| Sensible Soccer 2 | 64,95 | 64,95 | 65,95 |
| Shadow of the Comet | – | – | 104,95 |
| Shadow President | – | – | 99,95 |
| Sherlock Holmes dt. | – | – | 99,95 |
| Siege | a.A. | – | 73,95 |
| Sim Farm | a.A. | – | a.A. |
| Space Hulk | 86,95 | | 99,95 |
| Space Quest 5 engl. | a.A. | a.A. | 86,95 |
| St. Thomas | 79,95 | – | 92,95 |
| Spellcraft | – | – | 92,95 |
| Spelljammer | – | – | 104,95 |
| Star Control II | – | – | 86,95 |
| Star Legion | – | – | 79,95 |
| Street Fighter 2 | 65,95 | 65,95 | 79,95 |
| Strike Commander | – | – | 104,95 |
| Strike Commander Speech | – | – | 49,95 |
| Stunt Island | – | – | 92,95 |
| Subtrade | a.A. | a.A. | a.A. |
| Summer Challenge | – | – | 73,95 |
| Sunlife | a.A. | a.A. | a.A. |
| Task Force | – | – | 107,95 |
| The Chaos Engine | 65,95 | – | – |
| The Incredible Machine dt. | – | – | 79,95 |
| The Solver | a.A. | a.A. | a.A. |
| The Terminator 2029 | – | – | 99,95 |
| The Legacy | – | – | 107,95 |
| Tornado | a.A. | – | 79,95 |
| Train It | a.A. | – | – |
| Transartica | 65,95 | – | 65,95 |
| Turrican III | a.A. | – | – |
| Ultima 7 dt. | – | – | 107,95 |
| Ultima 7 II | – | – | 99,95 |
| Ultima Underworld II dt.An. | – | – | 86,95 |
| Ultraboards | – | – | a.A. |
| Universal Monsters | – | – | a.A. |
| V for Victory II | – | – | 79,95 |
| Veil of Darkness | – | – | 79,95 |
| War of the Rocks | a.A. | a.A. | a.A. |
| Wayne Gretzky 3 | – | – | 92,95 |
| Whales Voyage | 79,95 | – | 79,95 |
| Wing Commander I | 92,95 | – | – |
| Wing Commander II dt. | – | – | 99,95 |
| Wizardry 7 | a.A. | – | 92,95 |
| Xenobots | – | – | 86,95 |
| X-Wing engl. | – | – | 89,95 |
| Yo! Joe! | a.A. | a.A. | a.A. |
| Zool | 65,95 | – | 65,95 |

## Hardware & Zubehör

| Artikel | | Preis |
|---|---|---|
| **Joysticks** | | |
| Competition Pro, Standard schwarz | DM | 27,95 |
| Competition Pro, Standard transparent | DM | 29,95 |
| Competition Pro, Standard transparent blau | DM | 39,95 |
| Competition PC | DM | 74,95 |
| **Joysticks PC** | | |
| Thrustmaster | DM | 199,00 |
| Weapon Control | DM | 199,00 |
| **Zubehör** | | |
| elektr. Bootselektor | DM | 44,95 |
| Maus-Joystick-Umschalter | DM | 39,95 |
| Amiga Action Replay 3f. A5000 | DM | 199,00 |
| Amiga Action Replay 3f. A2000 | DM | 219,00 |
| Nullmodem-Kabel | DM | 29,95 |
| Druckerständer | DM | 34,95 |
| Kickstart-Umschaltplatine | DM | 89,00 |
| Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3 | DM | 119,00 |
| Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0 | DM | 169,00 |
| Amiga 500 kompl. mit Maus | DM | 799,00 |
| Amiga 500 kompl. mit Maus incl. 1 MB | DM | 829,00 |
| Amiga 500 Plus | DM | 849,00 |
| Amiga Farbmonitor 1084 S | DM | 579,00 |
| **Speichererweiterung für A500 auf 1 MB** | | |
| mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate | DM | 69,00 |
| mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 12Monate | DM | 79,00 |
| **Speichererweiterung** | | |
| für A500 Grundversion erweiterbar auf: | | |
| 512 KB | DM | 99,00 |
| 1,8 MB | Dm | 249,00 |
| für A500 1MB Chip RAM, wenn Big Agnus vorhanden: | | |
| 512 KB | DM | 129,00 |
| 2,3 MB | DM | 299,00 |
| für A2000/A3000/A4000 | | |
| 2 MB bestückt | DM | 298,00 |
| 4 MB bestückt | DM | 489,00 |
| 6 MB bestückt | DM | 679,00 |
| 8 MB bestückt | DM | 859,00 |
| **Laufwerke zu Superpreisen!** | | |
| 3,5" Floppy Drive extern, slim, abschaltbar, für A500 | DM | 144,00 |
| 3,5" Floppy Drive intern für A500 | DM | 144,00 |
| **Kombikontroller für A500** | | |
| (SCSI & RAM) | DM | 349,00 |
| Kombikontroller für A2000/A3000/A4000 | | |
| (SCSI & RAM) | DM | 324,00 |
| **Festplatten (SCSI)** | | |
| Fujitsu 105 MB 20ms | DM | 739,00 |
| Fujitsu 182 MB 25ms | DM | 1199,00 |
| Quantum ELS 42 MB 19ms | DM | 434,00 |
| Quantum ELS 85 MB 17ms | DM | 564,00 |
| Quantum ELS 127 MB 17ms | DM | 789,00 |
| QuantumLPS 120MB 18ms | DM | 848,00 |
| Quantum LPS 240 MB | DM | 1359,00 |
| **Kombikontroller für A500** | | |
| (AT Bus & RAM) | DM | 275,00 |
| **Kombikontroller für A2000/A3000/A4000** | | |
| (AT Bus & RAM) | DM | 214,00 |
| **Festplatten (AT)** | | |
| Quantum ELS 42MB 19ms | DM | 399,00 |
| Quantum ELS 85MB 17ms | DM | 519,00 |
| Quantum ELS 170MB 17ms | DM | 729,00 |
| Mehrpreis je 2MB RAM | DM | 196,00 |

**Täglich frische Neuheiten auch für Konsolen-Games**

**SUPERAUSWAHL • TEUFLISCHE PREISE • AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten, unvebindlichen Beratung**

hatte ich bisher nichts gehört. Was nun, kaufen oder nicht? Ich entschied mich fürs Warten. Und siehe da, 3 Tage später war sie da. Sofort schaute ich nach dem Servicegutschein... Und da war es nur noch die halbe Freude. Denn aus 10 lieferbaren Lösungen, die, wie ich mich zu erinnern glaube, bereits in diversen ASM-Specials zu finden waren, hätte ich wählen können. Tja. Großer Mist. Hebt Ihr Eure Textfiles aus dem Secret Service nicht auf? Es würde genügen, wenn Ihr mit einem normalen Ausdruck, meinetwegen unformatiert, über den Tisch kommen würdet, meinetwegen auch GIF-, TIFF- oder Was-ihr-wollt-Grafikformaten für eventuelle Karten. Der Aufwand für Euch sollte ja nun nicht zu groß werden. Ein Reprint wäre natürlich spitze, muß aber nicht sein. Aber zehn Lösungen???!!! Wo ich doch "Martian Dreams – Worlds of Adventure 2" so gern zu Ende spielen würde. Hmm??
So, es ist 17:28, Al-Bundy-Zeit.

**Henryk**

*(Anm. d. Red.: Das Sortiment für den Lösungsservice muß wirklich mal überarbeitet werden. Wir machen das, sowie wir ein paar Minuten Zeit frei haben – ich verspreche es. Allerdings SÄMTLICHE denkbaren Lösungen über den Service verfügbar zu machen, kriegen wir nicht geregelt. Wer soll das ganze Zeug aufarbeiten, kopieren, sortieren, auf dem neuesten Stand halten, und so weiter und so weiter? Auch das mit dem Versenden von Karten als Datenfiles kannst Du vergessen: Die meisten Karten würden als Bildfile überhaupt nicht auf Disketten passen (etliche Megabytes), außerdem müßten wir für solcherlei "Softwareproduktion" jemanden abstellen, der dann für die ASM weitgehend ausfiele. Nee, nee – aber aktualisieren wollen wir unser Sortiment trotzdem.*
*Gegenvorschlag: Wenn Du etwas für ein bestimmtes Adventure wirklich dringend brauchst, ruf doch unsere Hotline am Mittwoch zwischen 16.30 und 19.00 Uhr an. Wir helfen Dir dann schon irgendwie. sz)*

## Zensur

Leser der ASM: Stoßt das Joch der Zensur durch die Redaktion von Euch ab. Nein, ganz im Ernst, ich finde es wirklich nicht gut von Euch, die Leserbriefe zu kürzen. Macht das Feedback lieber eine Seite länger.
Ach ja, wozu braucht Ihr eigentlich meine Telefonnummer – für nächtlichen Telefonterror, oder was? Noch was: Ich hoffe doch, daß Ihr meine Adresse mit Rücksicht auf das bundesdeutsche Datenschutzgesetz behandelt!
Was soll der dreiseitige Bericht über Batman in der 4'93, wenn ihm drei Spiele mit der Kritik "Zufriedenstellend" folgen? Und noch dazu das Poster. Nennt mir einen, der sich das aufhängt! Und dann auch noch das Poster und das Cover – bitte! Dafür kaufe ich mir doch keine ASM! Ich möchte auf diesem Wege noch einen Aufruf an Produzenten und Programmierer von Strategiespielen und Simulationen machen (es ist mir klar, daß ich auf diesem Wege nicht viele erreichen werde):
Vielleicht könnte man jedes Spiel nach Möglichkeit mit ausreichend Missionen/Scenarien bzw. mit einem Mission-Builder versehen, anstatt solche Dinge auf preislich völlig unangemessenen Zusatzdisketten zu verkaufen.
Verseht Eure Tests mit etwas mehr Tests (=Informationen). Trotz der Kritik seid Ihr ansonsten ganz in Ordnung.
Egon Huber

*(Anm. d. Red.: Nun ja, Goethe sagte schon: "Entschuldigen Sie, daß mein Brief so lang wurde, aber für einen kürzeren hatte ich keine Zeit." Insofern müssen wir langatmige Passagen aus Leserpost herauskürzen, um möglichst vielen die Chance zu geben, auf diesen Seiten zu erscheinen. Mit Zensur hat das nichts zu tun.*
*Die Telefonnummer ist für Rückfragen gedacht, wenn wir beispielsweise nicht entziffern können, was uns so geschrieben wird. Und was Deine Adresse angeht: Demnächst kriegst Du sieben äußerst günstige Kühlschränke mit kleinen Fehlern und einen Katalog des Erotikversands "Miß Piggy GmbH" zugeschickt, da wir in Datenschutzdingen fast ebenso sorgfältig wie unbestechlich sind.*
*Zu Batman: Erst war die Story fertig, dann kam das mit viel Tamtam angekündigte Spiel. Und mal ernsthaft: Was kann Michelle Pfeiffer dazu, wenn Spieleentwickler ein faszinierendes Szenario so mäßig umsetzen, hm?*
*Andere Leserzuschriften haben gezeigt, daß Titel und Poster auch durchaus Begeisterung geweckt haben. So kann's halt gehen.*
*kate)*

## Im Dschungel

Hä? Wie? Wirklich? Oje, ich stehe vor dem ärgsten Dickicht im Dschungel "Computerkauf". Ich möchte mir schon lange einen 386SX zulegen. Doch Du hast in der letzten ASM geschrieben, es wäre besser, einen 386DX zu haben. Darum schaute ich fleißig in den Prospekten nach, und was fiel mir auf? Ein 386DX mit 4 MB RAM und einer 130-MB-Festplatte. Doch mein Freund sagte mir, daß ein 386DX mit 40 MHz viel schneller abstürzt und daß viele alte, aber gute Spiele darauf nicht laufen würden. Ist da etwas Wahres dran?
Nun noch ein anderes Problem: In der gleichen ASM habt Ihr auch noch den PC-Sound-Pack angeboten. Ist dieser Soundman nun wirklich bei jedem Spiel, bei dem man die AdLib-Karte benützen kann (und das sind ja wirklich fast alle) brauchbar? Kommt er an den SoundBlaster 2.0 ran (ich meine in Sache Digi-Kanal und so)?

**Zador, der Computerkäufer**

*(Anm. d. Red.: Was Dein Freund sagte, trifft nur für einige Spiele von 1988 und früher zu, die noch keine eingebaute Systemgeschwindigkeits-Abfrage hatten. Allerdings ist für diese Programme auch eine 20-MHz-Maschine schon viiiiiel zu hektisch. In der Regel wurden sie nämlich noch für XT-Kompatible mit 8088/8086-Prozessoren und Taktfrequenzen bis zu 8 MHz entwickelt.*
*Was jedoch viel wichtiger ist: Einen 386 SX wird Dir jeder Händler gern und mit Handkuß verkaufen. Er wird froh sein, den Ladenhüter loszuwerden. Mit einem System dieser Art kannst Du moderne Spiele wie X-Wing, Wing Commander, Comanche, Dune oder auch Alone In The Dark schlichtweg vergessen. Unser Rat: ein 386er mit mindestens 33 MHz und Prozessor-Cache sollte es heute mindestens sein, dazu eine 130-MByte Platte mit weniger als 20 msec Zugriffszeit, außerdem 8 Megabyte RAM. Zusammen mit einem anständigen Super-VGA-Monitor und einer entsprechenden Grafikkarte (beispielsweise auf ET-4000-Basis) braucht dieser ganze Kram nicht mehr als 2500 Mark zu kosten.*
*Das PC-SoundPack 1 läßt sich für alle Spiele verwenden, die die AdLib-Karte unterstützen. SoundBlaster-kompatibel ist es NICHT. Der Digisound-Kanal entspricht dem des "Covox Speech Thing", einer älteren US-Karte. Das Interessante am PC-SoundPack 1 ist meiner Meinung nach das reichhaltige Zubehör (wo kriegt man schon ein Spiel wie "Mad TV" einfach dazu?).*
*sz)*

## The Boss (II)

Es geht hier um höhergestellte Personen. Nein, nicht um den Chefredakteur; auch nicht um den Herausgeber; es geht um den BOSS. Dieser ist wohl einer der ärmsten Menschen, von denen ich je gehört/gelesen habe. Zitat: "...ich bin stolz, ein Deutscher zu sein, und ALL DIES TUE ich, ohne ein Nazi zu sein." Da frage ich mich wie man stolz

sein TUT, ohne dabei aufzufallen? Also er behauptet dabei, also bei dieser TAT des Stolzseins, kein Nazi zu sein. Ich will nicht behaupten, daß der Bursche lügt, aber neulich sah ich ihn in der U-Bahn. Ihr fragt Euch jetzt sicher, warum ich Euch das erzähle? Gleich werdet Ihr es wissen. Ich sah also wirklich The BOSS: Glatze, Springerstiefel, Bomberjacke, Baseballschläger, total entstelltes Gesicht und am linken Oberarm eine Schleife. Nein, nicht was Ihr denkt, eine Blindenschleife, das einzige, was er nicht hatte, waren Zähne (das war kein Vorurteil). Nun zu etwas ganz anderem: In meiner Klasse gibt es jetzt auch zwei von vorhin beschriebener Sorte. Noch viel ärger, die Jungs haben zwei Schleifen. Einer von ihnen, der blödere, möchte unbedingt Mitglied in unserer Sekte werden. Leider bleibt der Erfolg bei der Aufnahmeprüfung aus; er muß seine Springerstiefel verkehrt herum anziehen (mit der Ferse zuerst hinein). Jetzt muß ich leider aufhören und ihm sagen, daß es nicht funktioniert, sonst wird es noch zu seiner Lebensaufgabe.

**Gorgonzola**

*(Anm. d. Red.: Tja, was soll man dazu sagen? Halt, ich muß dringend etwas DEMENTIEREN. Für Jump'n'Run-Spiele braucht man, entgegen allen anderslautenden Gerüchten, KEINE Springerstiefel. Auch keine Läuferpantoffeln. Und: Stoppelhaarschnitt ist nicht angeboren, sondern heilbar. So, das mußte raus.*

*sz)*

# FEED BACK SPLITTER

Heißt die ASM "Ab sieben Monate"???

**Captain Jean-Luc Picard**

*(Anm. d. Red.: Es heißt ja nicht einmal DIE ASM, Sire!*

*kate)*

---

Warum gibt's als Poster nicht mal alle Spieletester?

**Black Berni**

*(Anm. d. Red.: Ok. Wenn wir in den nächsten drei Monaten 501 neue Abonnenten bekommen, machen wir als Gegenleistung einen Starschnitt in zwölf Teilen. Einverstanden?*

*kate)*

---

In Eurem Inhaltsverzeichnis sieht es ungefähr so aus wie in meiner Bude; man findet einfach nichts! Erklärt mir bitte einmal jemand (anybody), warum die Vorschau auf das nächste Heft immer verkehrt dasteht?!

**Thomas Schrodi**

*(Anm. d. Red.: Wir passen uns eben den Lebensgewohnheiten unserer Leser an. Und was die Vorschau angeht: Die ist so, damit Du Kopf stehst, wenn Du erfährst, was es demnächst zu lesen gibt.*

*kate)*

---

Es wird ja bald CD-Spiele auf dem Super Nintendo und Mega Drive geben. Da ich ein CD-ROM-Laufwerk auf dem PC habe, würde ich gern wissen: Gehen die Spiele auch auf dem Computer?

**Der ASM-Fan**

*(Anm. d. Red.: Du kannst ihnen ja mal Beine ankleben und sie auf den PC stellen, vielleicht klappt es ja. Wir hörten neulich von einem Kollegen, der läßt seine Silberlinge Lambada tanzen...*

*kate)*

---

Klaus Trafford

Geboren am 14. 4. 1959 in Bad Hersfeld. Seit 1. April 1991 bei der ASM. Eingefleischter Junggeselle mit eigenem unaufgeräumten Hausstand.

**1 Was machst Du, wenn Du nicht arbeitest?** Telefonieren, Moderation und Gesang (Karaoke), Bücher über Filme und Schauspieler lesen, BTX, DFÜ, CB-Funk (29FM: "Sunnyboy"), Schach, Skat, mit meinem Diesel durch die Gegend tuckern, kochen (nicht vor Wut).
**Was machst Du höchst ungern?** Abwaschen, aufräumen, weniger als 5 Minuten telefonieren.

**2 Was spielst Du am liebsten?** Adventures, Jump'n'Runs, fast alle C64-Klassiker, Commander Keen.
**Welche Spiele magst Du nicht besonders?** Rollenspiele, Flugsimulatoren; ich hasse 'braune' Software.

**3 Was liest Du am liebsten?** Neben filmgeschichtlichen Abhandlungen eine indizierte Gruselroman-Serie, Krimis mit überraschender Auflösung, Telefonbücher, freien Mitarbeitern die Leviten.
**Welche Druckwerke kommen in die Tonne?** Das neue PLZ-Verzeichnis, Mahnungen von Behörden.

**4 Welche Musik hörst Du am liebsten?** Alles was ins Ohr geht und eine erkennbare Melodie hat, bevorzugt Oldies der 60er und 70er, die Zauberflöte.
**Was hörst Du nicht?** Heavy Metal, pure Stampfrhythmen.

**5 Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm?** Gameshows, Klassiker, Thriller (z.B. 'Telefon' mit Charles Bronson), Horrorfilme (auch unblutige).
**Was treibt Dich zum Kinoboycott?** Filme, die die Realität wiederspiegeln; Klaus Löwitsch; zensierte oder gekürzte Filme (deswegen hab' ich mir 'Dracula' auch in England angeschaut).

**6 Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit?** Das Telefon.
**Und was hätte sich der Homo sapiens nicht leisten sollen?** Eine Regierung, die es zuläßt, daß offensichtlich neonazistische Parteien zugelassen werden, Telefonrechnungen.

**7 Was – ganz allgemein – magst Du?** Leute mit Humor, Offenheit, Ehrlichkeit, Pünktlichkeit, meine Kollegen, gutes Essen, die Fähigkeit, den Alltag einmal links liegen zu lassen, und lange Telefonate.
**Was magst Du nicht?** Neonazis, bürokratische Schrumpfköpfe, Schlipsträger, Leute, die ihre Forderungen mit Gewalt durchsetzen, Zensur, schlechte Laune, 'goldene Lebensregeln' (Fasse Dich kurz!), das Besetztzeichen.

# Bazar

Gönn' es Dir!

## Bitmap-Brothers-Shirt

Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

nur **28,95**

Hip, cool & froody!

## Factor-5-Shirt

Reine Baumwolle, 1a-Qualität, beidseitiger, mehrfarbiger Druck. Wer's noch nicht hat, sollte es schnellstens kaufen!

nur **26,95**

Starke Fan-Wear!

## Turrican-Shirt

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**

Electronic-Arts – das Shirt

## EA-Shirt

Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

## CHRIS HÜLSBECKS APIDYA

SOUNDTRACK-CD!!

Apidya Theme ● War
At Meadow's Edge ● The Pond
● Sewer's Blast ● Techno Party ●
Boss Panic ● Credits ● Game Over

KAIKO Apidya

Crazy Lover ● Trip Like That ●
Freedom is Indivisible ● Breakout ●
Theme from Merland ● Blade of Fate

73:19 MIN

Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack von Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke nicht nur von Chris.

nur **24,95**

Bitte Bestellkarte benutzen!

## U.S.S. Enterprise

26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!) incl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

Lieferzeit: 4-6 Wochen aufgrund erhöhter Nachfrage!

Fußball-Freude

## Kick Off 2-Pack

Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders. Amiga

nur **59,95**

## CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!

Turrican Medley ● Shades ● Warzone ● Tale of Glory ● Heavens Gate ● Masterblazer ● Nightmoves ● R-Type ● Addicted to Tower of Babel ● Power of Magic ● These Games

70:48 min

NUR **23,95** DM

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!

Shades © 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

**Telefonische Bestellannahme (24h!)**
**(05651) 929-103**

# Bazar

## U.S.S. Enterprise
### "The Next Generation"

sofort lieferbar!

Der Nachfolger der guten alten NCC 1701-A. Originalgetreues Modell als Bausatz, wie immer komplett mit Aufkleber und Ständer (ohne Bemalung).

nur 49,95

Jump'n'Run-Neuling

## Trolls

Das PC-Spiel in Spielautomatenqualität. Stunde für Stunde mitreißende Action, atemberaubende Grafiken, tolle Soundeffekte, Bonusrunden ...

nur 29,95

Gruß aus der Steinzeit

## Humans

Ein kleiner Ausflug in die Steinzeit gefällig? Schwing' Dich von Liane zu Liane, klettere durch die wilde Berglandschaft und hüte Dich vor den Dinosauriern.

nur 39,95

Neuheit !!!

## X-Wing

Der Knaller schlechthin. Was X-Wing so alles auf den Bildschirm zaubert, glaubst Du erst, wenn Du es selber siehst.

nur 99,95

## Chris Hülsbecks To be on top

72:40 Min. neuer Musik von Chris Hülsbeck auf CD!

nur 29,95

## Mindscape Joystick

Zum absoluten Super-Hammer-Preis. Ein Muß für jedermann.

9,95

## PC Flugi-Pack

Enthält Flight of the Intruder, Jump Jet & Strike Force. PC 3,5" und Amiga .

nur 79,-

## PC-Sound-Pack 2

enthält: MACS Opera (Soundtool) & Circus Attractions.

nur 129,-

Spiele mit Tiefgang

## Electronic Arts-Pack

Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

nur 79,95

Vier Games, ein Preis

## Chart Attack

Enthält: Lotus Turbo Challenge, James Pond, Venus & Ghouls'n'Ghosts
Ein Preis – vier Spiele, schlagt zu, bevor es ein anderer tut!

Amiga nur 39,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

**Telefonische Bestellannahme (24h!)**
**(05651) 929-103**

# Bazar

CD-ROM-Mega-Klassiker

## Magnetic Scrolls Collection

Enthält drei der besten Adventures aller Zeiten: Fish, Corruption & Guild of Thieves PC-CD-ROM

nur 49,95

CD-Rom-Power-Pack

## Monster Business

Das erste Release von Marc Rosochas 'Eclipse'-Label und gleichzeitig ein Jump& Run mit dem Fun-Effekt... Bei uns für Amiga und alle Atari-ST-Modelle erhältlich.

nur 29,95

Preisverdächtig

## Curse Of Enchantia

Willkommen in Enchantia! Der Adventure-Volltreffer vom November. Ein super Teil mit ASM-Hitstern, jetzt zum absoluten Wahnsinnspreis von sage und schreibe

nur 49,95

Top-Angebot!

## PC-Sound-Pack 1

enthält: Soundman-Hardware (100% Adlib-kompatibel + Covox-Digi-Kanal), Aktivboxen, Kopfhörer, Logical, Mad TV, MACS Opera (Soundtool)

nur 249,-

Besser geht's kaum

## Transartica

Nach der Apokalypse auf der Erde ist es Deine Aufgabe die Menschheit zu retten. Strategisches und wirtschaftliches Denken sichern Dir Deinen Erfolg.

nur 49,95

Hits am laufenden Meter

## Fantasy-Hit-Collection

enthält: Dragon's Breath, Storm Master & Crystals of Arborea. Für Amiga & PC 3,5"

nur 69,95

Action total!

## ST-Action-Pack

Enthält: Lethal Excess, Turrican & Monster Business. ST-User gehen nicht ohne aus dem Haus!

nur 69,95

Der Action-Hammer!

## Lethal Excess

Der 'Wings of Death'-Nachfolger – mit feinster Technik und irrem Sound. Auf Amiga mit siebenstimmiger Titelmusik! Erhältlich für Amiga & ST

nur 29,95

Max-Wert bei Mini-Preis

## Amiga-Top-Hit-Pack

Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns: (Amiga)

nur 69,95

Das Super-Quiz

## Lexicross

Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, der ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur 29,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

**Telefonische Bestellannahme (24h!)**

**(05651) 929-103**

# Handfeste Prügelorgie

## BODY BLOWS

System: **Amiga** *(500, 500+, 600, 1200, 1500, 2000, 3000, 4000, CDTV)* mind. 1 MB, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 Mark**, Hersteller: **Team 17**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

**Na, Leute, Streetfighter II auf der ultraharten Stufe kein Problem mehr? Dann könnt Ihr Euch jetzt mit einem neuen Prügelgame vergnügen. Nein, nicht daß es so gut wie der Klassiker SF II ist, aber der Schwierigkeitsgrad macht es.**

Hau drauf heißt die Devise bei Body Blows von Team 17. Und das nicht zu knapp. Eine Story? Fehlanzeige! Nach einem Sieg geht es übergangslos zum nächsten Gegner. Eine kurze Zwischengrafik mit Digisprache macht da auch nicht viel her. Dafür sind die Gegner besonders knackig. Schon bei den ersten (eigentlich ja immer einfachen) Sparringspartnern geht es dermaßen hart zur Sache, daß man mit dem einen und einzigen Continue nicht gerade besonders weit kommt. Das scheint aber Methode zu haben, denn es gibt nur vier wählbare Charaktere und schlappe sieben Gegner. 'Zum Glück' gibt es keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade, sonst wäre man ja auf 'Normal Mode' locker durch. So ist die Voreinstellung aber 'Heavy', und es wird schon ein paar Tage dauern, bis man sich durch die Gegnerriege geboxt hat. Die Steuerung ist ganz passabel und entspricht ungefähr dem Standard für das Genre. Als Features gibt es noch einen Turnier- und einen Zweispielermodus sowie ein paar Optionen, die ungefähr so wichtig sind wie ein Teebeutelführerschein. Als Retter vor einer Vergeßt-es-Bewertung spielen sich da nur die gute Grafik und die Animationen in den Vordergrund.

*cus*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 8 |
| Spielablauf | 4 |
| Motivation | 4 |
| Gesamtnote | 6 |
| »ZUFRIEDENSTELLEND« | |

▲ *Prügelaction für Fans*

# WIAL-VERSAND GmbH

**Liegnitzerstraße 13**
**8038 Gröbenzell**
**Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273**
**Telefax 08142/54654**

Wial Versand Service GmbH

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

## IBM/PC CD-Rom

| Titel | Preis |
|---|---|
| **360 COMPILATION** | |
| **INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX** | **49,90** |
| ANIMATION MAGIC | 75,90 |
| **BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION** | **69,90** |
| **CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.** | **49,90** |
| CD CADDYS | 19,90 |
| CHESS MASTER 3000 | 99,90 |
| DANGER HOT STUFF VOL. 2 | 39,90 |
| DER PATRIZIER KOMPL. DT. | 89,90 |
| **DINOSAUR ADVENTURE** | **79,90** |
| GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. Grafik, PD & Shareware | 59,90 |
| HOT NEWS | 19,90 |
| INCA KOMPL. DT. | 119,90 |
| **JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -** | **109,90** |
| KINGS QUEST 5 | 99,90 |
| LOOM | 49,90 |
| LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL) | 119,90 |
| LOST TREASURES OF INFOCOM 2 | 89,90 |
| M1 TANK PLATOON | 95,90 |
| MANTIS -MICROPROSE- | 99,90 |
| MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM | 49,90 |
| MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM | 99,90 |
| PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2 | 79,90 |
| **PIXEL PERFECT** | **54,90** |
| RAILROAD TYCOON | 95,90 |
| RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm's | 35,90 |
| SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES | 59,90 |
| SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB | 69,90 |
| SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,.. | 45,90 |
| **SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE-** | **109,90** |
| SOUND SENSATION | 45,90 |
| SPACE QUEST 4 | 49,90 |
| SUPREMACY | 79,90 |
| **THE 7TH GUEST *** | **95,90** |
| TRAVEL MAGIC | 69,90 |
| ULTIMA 1 - 6 | 69,90 |
| ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1 | 39,90 |
| ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2 | 109,90 |
| WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2 | 129,90 |
| WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH. | 99,90 |
| WILLY BEAMISH | 99,90 |
| ZORK TRILOGY 1-3 | 75,90 |

## C64 Disketten

| Titel | Preis |
|---|---|
| 3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION | 24,90 |
| ARKANOID 2 | 9,90 |
| ATOMINO | 9,90 |
| BACK TO THE FUTURE 2 & 3 PACK | 9,90 |
| BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT. | 38,90 |
| COOL WORLD | 39,90 |
| CONQUESTADOR KOMPL. DT. | 59,90 |
| CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT. | 25,90 |
| COLOSSUS CHESS 4 | 14,90 |
| CONAN | 9,90 |
| ENGLAND CHAMP. SPECIAL | 9,90 |
| EUROPEAN SOCCER CHALLANGE | 9,90 |
| GRAND MONSTER SLAM | 9,90 |
| GREAT COURTS TENNIS DT. ANL. | 9,90 |
| HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZUNG | 19,90 |
| INTERNATIONAL 3D TENNIS | 9,90 |
| KICK OFF | 9,90 |
| MANCHESTER UNITED EUROPE DT. | 38,90 |
| MICROPOSE SOCCER | 9,90 |
| MIGHTY BOMBJACK | 9,90 |
| OIL IMPERIUM KOMPL. DT. | 14,90 |
| NORTH AND SOUTH DT. | 37,90 |
| POWER UP COMP. INCL. X-OUT/ALTERED BEAST/ TURRICAN/CHASE H.Q./RAINBOW ISLANDS | 19,90 |
| PUZZNIK DT. ANL. | 9,90 |
| RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY | 19,90 |
| RBI 2 BASEBALL | 9,90 |
| SHANGHAI | 9,90 |
| SPACE HARRIER 2 | 9,90 |
| STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/STARBYTE SUPERSOCCER DT. | 49,90 |
| STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT. | 38,90 |
| STREET FIGHTER 2 DT. ANL. | 42,90 |
| SUPER MONACO GRAND PRIX | 9,90 |
| SUPER SPACE INVADERS | 9,90 |
| TERMINATOR 2 DT. ANL. | 14,90 |
| TURRICAN 2 DT. ANL. | 15,90 |
| WINTER CAMP | 9,90 |
| ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT. | 29,90 |

Abgabe nur solange Vorrat reicht

## Sega Mega Drive

| Titel | Preis |
|---|---|
| SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL. | 259,90 |
| MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL. | 359,90 |
| MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS. | 269,90 |
| ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL. * | 75,90 |
| BATMAN RETURNS DT. ANL. | 75,90 |
| CHAKAN DT. ANL. | 89,90 |
| DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL. | 99,90 |
| **EXMUTANTS DT. ANL.** | **75,90** |
| FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL. | 99,90 |
| GOLDEN AXE 2 DT. ANL. | 89,90 |
| GRAND SLAM DT. ANL. | 79,90 |
| **HARDBALL 3** | **79,90** |
| INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. * | 85,90 |
| INTERCEPTOR F 22 DT. ANL. | 89,90 |
| **JAMES BOND 007 -THE DUELL- DT. ANL.** | **85,90** |
| JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. | 89,90 |
| LEMMINGS DT. ANL. | 85,90 |
| LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL. * | 85,90 |
| **MEGA LO MANIA DT. ANL.** | **85,90** |
| MICKEY & DONALD DT. ANL. * | 75,90 |
| N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL. | 99,90 |
| PGA TOUR GOLF DT. ANL. | 99,90 |
| SUPER OFFROAD RACER | 75,90 |
| SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL. | 79,90 |
| STREETS OF RAGE 2 DT. ANL. | 79,90 |
| TESTDRIVE 2 DT. ANL. | 79,90 |
| THUNDERFORCE 4 DT. ANL. | 79,90 |
| TOKI DT. ANL. | 89,90 |
| TURBO OUTRUN | 89,90 |
| TURRICAN 1 DT. ANL. | 89,90 |
| WONDERBOY IN MONSTER WORLD | 115,90 |
| WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL. | 79,90 |

## Atari/Amiga

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| 1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB | | 85,90 |
| 3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 1 MB | | 119,90 |
| **ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB** | | **65,90** |
| AQUATIC GAMES DT. ANL. | | 65,90 |
| ARABIAN NIGHTS DT. ANL. * | | 54,90 |
| ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB | | 55,90 |
| ASSASSIN DT. ANL. | | 55,90 |
| AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB | | 59,90 |
| B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB | | 69,90 |
| B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB | | 79,90 |
| BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL. | | 75,90 |
| BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. | | 49,90 |
| BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. * | | 49,90 |
| BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB | | 69,90 |
| B C KID DT. ANL. | | 54,90 |
| BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB | | 65,90 |
| BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB | | 49,90 |
| BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB | | 69,90 |
| CAESAR | | 65,90 |
| CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB | | 65,90 |
| CATCH EM DT. ANL. | | 55,90 |
| CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST * | | 59,90 |
| **CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK- DT. ANL.** | | **49,90** |
| CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT. | 69,90 | 79,90 |
| **COHORT 2** | | **59,90** |
| COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL. | | 69,90 |
| CONQUESTADOR KOMPL. DT. | | 65,90 |
| CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT. | | 39,90 |
| **CREATURES DT. ANL.** | | **49,90** |
| CREEPERS DT. ANL. | | 69,90 |
| CRYSTAL KINGDOM DIZZY | | 44,90 |
| CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB | | 89,90 |
| CYTRON DT. ANL. | | 65,90 |
| DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB | | 75,90 |
| DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1MB KOMPL. DT. | | 79,90 |
| DARK SEED VERS. 1.5 KOMPL. DT. 1 MB | | 69,90 |
| DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB | | 199,90 |
| **DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB** | | **59,90** |
| DIGITAL DUNGEON 1 MB | | 19,90 |
| DOMINIUM KOMPL. DT. | | 69,90 |
| DRAGONS LAIR 3 1 MB | | 75,90 |
| DREAM TEAM COMP. INCL. TERMINATOR2 / WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL. | | 59,90 |
| DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL. | | 65,90 |
| DYNATECH KOMPL. DT. | | 59,90 |
| EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT. * | | 75,90 |
| ELYSIUM DT. ANL. | | 59,90 |
| EPIC DT. ANL. | | 65,90 |
| ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB | | 79,90 |
| ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL. | | 65,90 |
| EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB | | 69,90 |
| EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB | | 85,90 |
| FANTASTIC WORLDS INCL.PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGALOMANIA/WONDERL. DT.ANL. | 85,90 | 79,90 |
| FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT. | | 69,90 |
| FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB * | | 79,90 |
| FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB * | | 75,90 |
| FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT. | 72,90 | 72,90 |
| GAME OF LIFE DT. ANL. | | 59,90 |
| GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB | | 69,90 |
| GOBLIINS DT. ANL. | | 65,90 |
| GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB | | 65,90 |
| GODS DT. | 65,90 | 65,90 |
| GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB | | 69,90 |
| HEAD TO HEAD F19 St.Fighter &MIG29Super Fulc.1MB | | 85,90 |
| HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB | | 89,90 |
| HIRED GUNS DT. ANL. * | | 65,90 |
| HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT. | | 79,90 |
| HOOK KOMPL. DT. | | 65,90 |
| HUMANS RACE DT. ANL. * | | 45,90 |
| INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB | | 89,90 |
| INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. | 54,90 | 54,90 |
| JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL. | | 54,90 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. | | 59,90 |
| JONATHAN 1 MB KOMPL. DT. * | | 79,90 |
| K G B KOMPL. DT. 1 MB | | 59,90 |
| LEEDS UNITED CHAMPIONS | | 54,90 |
| LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT. | | 65,90 |
| LEGEND OF KYRANDIA 1MB KOMPL. DT. | | 65,90 |
| LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB | | 69,90 |
| LEMMINGS DOUBLEPACK DT: ANL: | | 65,90 |
| LETHAL WEAPON DT. ANL. | 59,90 | 59,90 |
| LOOM KOMPL. DT. | 69,90 | 69,90 |
| LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL) | | 109,90 |
| LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL. | | 65,90 |
| MAD TV KOMPL. DT. 1MB | | 75,90 |
| MANCH. UNITED EUROPE DT. | 59,90 | 59,90 |
| MC DONALDS LAND DT. ANL. * | | 54,90 |
| MEGA MIX COMPIL. INCL. LEANDER /AGONY/ORK DT. ANL. | | 59,90 |
| MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL. | | 65,90 |
| MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT. | | 79,90 |
| MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB | | 79,90 |
| MOTORHEAD | | 39,90 |
| NICK FALDO CHAMP. GOLF 1 MB | | 59,90 |
| NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB | | 65,90 |
| PANZER BATTLES 1 MB | | 59,90 |
| PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT. | 79,90 | 79,90 |
| PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL. | | 39,90 |
| PERFECT GENERAL 1 MB | | 79,90 |
| PERFECT GENERAL DATA DISK | | 59,90 |
| PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB | | 69,90 |
| PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL | | 69,90 |
| PGA GOLF COURSES DT. ANL. | | 39,90 |
| PINBALL DREAMS DT. ANL. | | 59,90 |
| PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB | | 59,90 |
| PIRACY ON THE HIGH SEAS 1 MB | | 59,90 |
| POOL OF DARKNESS 1 MB | | 69,90 |
| POPULOUS 2 1 MB DT. | 65,90 | 65,90 |
| POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL. | | 39,90 |
| PREMIERE DT. ANL. 1 MB | | 69,90 |
| PREMIERE MANAGER DT. ANL. | | 54,90 |
| PROPHECY OF THE SHADOW 1MB* | | 79,90 |
| PUSH OVER DT. ANL. | | 65,90 |
| RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS /ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL. | | 59,90 |
| RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB | 75,90 | 75,90 |
| RAMPART DT.ANL. 1MB | | 65,90 |
| REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL. * | | 65,90 |
| ROAD RASH DT. ANL. | | 59,90 |
| ROBOSPORTS 1 MB | | 59,90 |
| ROME AD 92 DT. ANL. | | 75,90 |
| SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT. | 78,90 | 78,90 |
| SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB | | 79,90 |
| SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB | | 65,90 |
| SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB | | 65,90 |
| SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB | 75,90 | 75,90 |
| SILLY PUTTY DT. ANL. | | 59,90 |
| SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB | | 89,90 |
| SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL. | | 85,90 |
| SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT. | 74,90 | 74,90 |
| SIM EARTH KOMPL. DT. | | 85,90 |
| SLEEPWALKER DT. ANL. | | 59,90 |
| SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL. | 75,90 | 75,90 |
| SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL. | | 69,90 |
| SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR | | 59,90 |
| STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB | | 69,90 |
| STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. | | 54,90 |
| STREETFIGHTER 2 DT. ANL. | | 59,90 |
| ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB * | | 79,90 |
| **SUPERFROG DT. ANL. 1 MB** | | **49,90** |
| SWORD OF HONOUR | | 55,90 |
| TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL. | | 69,90 |
| TERRAWAY THOMAS DT. ANL. | | 49,90 |
| THE GREATEST COMPILATION INKL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS | | 59,90 |
| THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB | 69,90 | 69,90 |
| THEIR FINEST HOUR MISSION | 39,90 | 39,90 |
| TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB | | 79,90 |
| TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB | | 59,90 |
| TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB | | 75,90 |
| TRODDLERS DT. ANL. | | 65,90 |
| U G H ! DT. ANL. | | 49,90 |
| UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. * | | 54,90 |
| VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB | | 65,90 |
| WALKER DT. ANL. * | | 65,90 |
| WAXWORKS KOMPL. DT. 1 MB | | 75,90 |
| WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB | | 69,90 |
| WEEN DT. ANI. 1MB | | 75,90 |
| WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB * | | 75,90 |
| WIZKID DT. ANL. | | 59,90 |
| ZOOL DT. ANL. | | 59,90 |

## Preishits Amiga

| Titel | Preis |
|---|---|
| 3 D POOL BILLARD | 29,90 |
| 4D SPORTS BOXING | 19,90 |
| 4D SPORTS DRIVIN | 29,90 |
| 4 WHEEL DRIVE COMPILATION | 34,90 |
| ADDAMS FAMILY DT. ANL. | 24,90 |
| ADRENALIN | 29,90 |
| ADVANDED DESTROYER SIMULATOR | 19,90 |
| ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2 | 29,90 |
| ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB | 29,90 |
| AMNIOS | 15,90 |
| AUSTERLITZ | 24,90 |
| BARDS TALE 3 DT. ANL. | 29,90 |
| BATMAN THE MOVIE | 29,90 |
| BATTLECHESS 1 DT. ANL. | 29,90 |
| BATTLEHAWKS 1942 | 29,90 |
| **BATTLESQUADRON** | **24,90** |
| BIG NOSE - THE CARAVAN - | 29,90 |
| BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB | 29,90 |
| BSS JANE SEYMOUR | 29,90 |
| BUDOKHAN | 29,90 |
| **CAPTIVE** | **29,90** |
| CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL. | 29,90 |
| **CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB** | **39,90** |
| CHRONOQUEST 2 | 15,90 |
| CHUCK ROCK | 29,90 |
| **CHUCK YEAGERS 2.0** | **19,90** |
| CONTINENTAL CIRCUS | 9,90 |
| DAS BOOT 1 MB | 39,90 |
| DEADLINE -INFOCOM- | 15,90 |
| DELUXE STRIP POKER | 29,90 |
| DELUXE STRIP POKER 2 | 29,90 |
| **DOODLEBUG DT. ANL.** | **29,90** |
| **DR. DOOMS REVENGE** | **29,90** |
| DRIVE ME CRAZY COMPILATION | 29,90 |
| EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL. | 29,90 |
| **F19 STEALTH FIGHTER** | **35,90** |
| **FIRE & ICE DT. ANL. 1 MB** | **29,90** |
| FUTURE WARS -TIME TRAVELLER | 29,90 |
| GEM "X" | 29,90 |
| GHOSTBUSTERS 2 | 29,90 |
| HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB | 39,90 |
| HERO QUEST -BRETTSPIELUMSETZUNG | 29,90 |
| HONDA R V F DT. ANL. | 29,90 |
| **HUMANS 1 MB** | **29,90** |
| HUNTER DT. ANL. | 15,90 |
| IMPERIUM DT. ANL. | 29,90 |
| INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. | 35,90 |
| INDY HEAT | 15,90 |
| INTERNATIONAL TRUCK RACING | 24,90 |
| IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS | 39,90 |
| JACK NICLAS GOLF 1 MB | 29,90 |
| JAGUAR XJ 220 DT. ANL. | 39,90 |
| KHALAAN KOMPL. DT. | 15,90 |
| KICK OFF INCL. EXTRATIME | 15,90 |
| KICK OFF 2 | 29,90 |
| KINGS QUEST 1 1MB | 29,90 |
| KINGS QUEST 5 DT. ANL. 1 MB | 35,90 |
| KNIGHTS OF THE SKY 1,5 MB | 29,90 |
| KULT | 15,90 |
| LAST NINJA 3 DT. ANL. | 29,90 |
| LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA | 35,90 |
| LIFE & DEATH 1 | 39,90 |
| **M1 TANK PLATOON 1 MB** | **34,90** |
| MAGNETIC SCROLL COMP. INCL. FISH /CORUPTION/GUILD OF THIEVES | 29,90 |
| MAGNUM COMPILATION | 19,90 |
| **MANIAC MANSION** | **29,90** |
| **MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB** | **29,90** |
| MICROPROSE SOCCER | 29,90 |
| MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB | 39,90 |
| MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB | 34,90 |
| MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC. | 29,90 |
| M.U.D.S. KOMPL. DT. | 24,90 |
| NORTH & SOUTH | 29,90 |
| **OPERATION STEALTH DT. ANL.** | **34,90** |
| OUTRUN EUROPE DT. ANL. | 19,90 |
| PANZA KICK BOXING DT. ANL. | 29,90 |
| PAPERBOY 2 | 29,90 |
| PARAMAX DT. ANL. | 9,90 |
| PEGASUS | 15,90 |
| PICTIONARY | 29,90 |
| PINBALL MAGIC DT. ANL. | 29,90 |
| **PIRATES ! 1 MB** | **29,90** |
| P. P. HAMMER | 29,90 |
| PREHISTORIC | 29,90 |
| **PRINCE OF PERSIA** | **29,90** |
| PUZZNIK | 15,90 |
| R-TYPE | 24,90 |
| R-TYPE 2 | 19,90 |
| RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB | 49,90 |
| RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY | 29,90 |
| RBI 2 BASEBALL | 29,90 |
| RICK DANGEROUS 2 DT. ANL. | 29,90 |
| ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL | 39,90 |
| **SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB** | **34,90** |
| SHINOBI | 19,90 |
| SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT | 29,90 |
| SHUFFLEPACK CAFE | 29,90 |
| SILKWORM | 19,90 |
| SIMPSONS DT. ANL. | 24,90 |
| SKYCHASE | 15,90 |
| SOCCERMANIA COMPILATION | 34,90 |
| SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA- | 39,90 |
| STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| **STELLAR 7 -SIERRA-** | **29,90** |
| STRIKER - SOCCER - | 29,90 |
| SUPAPLEX | 9,90 |
| **SUPERCARS 2** | **29,90** |
| SUPER HANG ON | 24,90 |
| SUPER MONACO GRAND PRIX | 29,90 |
| **SUPER TETRIS** | **29,90** |
| SWITCHBLADE 2 | 29,90 |
| SWIV | 29,90 |
| TEAM SUZUKI | 29,90 |
| TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM. | 29,90 |
| TERMINATOR 2 | 29,90 |
| TEST DRIVE 2 - THE DUEL - | 29,90 |
| **THE PLAGUE** | **24,90** |
| THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| TRIVIAL PURSUIT | 29,90 |
| **TROLLS DT. ANL.** | **29,90** |
| TURRICAN 2 DT. ANL. | 24,90 |
| TURTLES TEIL 2 | 29,90 |
| TV SPORTS BASEBALL DT. ANL. | 29,90 |
| TV SPORTS BOXING DT. ANL. | 29,90 |
| UMS 2 DT. ANL. 1 MB | 39,90 |
| UTOPIA | 39,90 |
| VIDEO KID | 29,90 |
| **WING COMMANDER 1 1 MB** | **29,90** |
| WINTER SUPERSPORTS 92 | 29,90 |
| WOLFCHILD 1 MB DT. ANL. | 29,90 |
| WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. | 39,90 |
| WWF WRESTLING TEIL 1 | 24,90 |
| ZAK MCKRACKEN | 29,90 |
| ZORK 1-3 JEWEILS | 29,90 |
| **ZYCONIX** | **29,90** |

Abgabe nur solange Vorrat reicht

## Amiga Zubehör

| Artikel | Preis |
|---|---|
| 1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT. | 239,90 |
| 1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT. | 279,90 |
| AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500 | 199,00 |
| AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000 | 219,00 |
| DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS | 19,90 |
| ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3 | 39,90 |
| EXTERNES LAUFWERK 5,25" | 189,90 |
| EXTERNES LAUFWERK 3,5" | 139,90 |
| GENIUS TRIPLE MOUSE | 49,90 |
| GRAVIS GAME PAD | 39,90 |
| INTERNES LAUFWERK A 500 3.5" | 159,90 |
| INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5" | 149,90 |
| JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 | 29,90 |
| JOYSTICK COMPETITION PRO MINI | 29,90 |
| JOYSTICK COMPETITION PRO STAR | 39,90 |
| JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI | 34,90 |
| MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER | 49,90 |
| MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG | 9,90 |
| MOUSEMATTE | 6,90 |
| NETZTEIL A 500 4,5 A | 69,90 |
| ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500 | 99,90 |
| SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB | 69,90 |
| X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE | 74,90 |

## Leerdisketten

| Artikel | Preis |
|---|---|
| 3,5" 2 DD NoName 10er | 9,90 |
| 3,5" 2 HD NoName 10er | 19,90 |
| 5,25" 2 DD NoName 10er | 5,90 |
| 5,25" 2 HD NoName 10er | 12,90 |

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
**BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI**
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00

Kuck mal, wer da hüpft

Zwei Herzen in der Höh'...

# Gut abgeschaut

**WOODY'S WORLD**

System: **Amiga**, geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Vision Software**, Neuseeland, Muster von: **Global**, England.

▲ *Money, money, money...*

**Wenn ich mich recht entsinne, hatten wir bislang noch kein Spiel aus dem fernen Neuseeland bekommen. Entsprechend gespannt war ich dann auch auf das Ergebnis.**

Woody's World ist ein Jump'n'Run, wie es im Buche steht. Und nicht nur dort, sondern auch in einigen wohlbekannten Klassikern des Genres sind diverse Spielpassagen gleicher Art zu finden. **Vision Software** hat sich halt Vorbilder genommen und hier und da einiges davon einfließen lassen.

In über 60 Levels gilt es aufzuräumen, mit zum Teil recht witzig animierten Gegnern fertig zu werden und vor allem jede Menge Boni einzusammeln. Ich weiß... – kennen wir zur Genüge. Der knuffige Held der Geschichte ist anfangs nicht einmal bewaffnet, deshalb muß er von unten nach oben springen, dabei einige Blöcke berühren und Extra-Power, -Leben, Punkte usw. aufsammeln.

Na, habt Ihr es erkannt? Genau, die guten alten *Mario Bros.* lassen grüßen. Das ist natürlich nicht alles, denn in jedem Level gibt es eine bestimmte Anzahl von Kisten, die gefunden werden müssen. Und das ist eine verdammt knifflige Angelegenheit, denn sehr oft liegen die Dinger an schier unerreichbaren Stellen.

Ergo dürft Ihr erst einmal nach dem richtigen Weg suchen, was in schlappen zehn Minuten des öfteren mißlingen dürfte. Mitunter findet Ihr hinter den Türen mit dem Fragezeichen (*Bonusstages*) auch eine Kiste.

Doch hier gilt es aufzupassen: Die schon erwähnten Blöcke dienen unter anderem als Leitern, um höherliegende Stellen zu erreichen. Habt Ihr sie jedoch berührt, erfüllen sie nicht mehr diesen Zweck. So kommt Ihr leicht um ein Extraleben, das aber gerade bei diesem Spiel so wertvoll ist, denn der Schwierigkeitsgrad wächst enorm an.

So gibt es später Plattformen, die plötzlich nach unten sausen *(Turrican u.a.)*, zu tödlichen Nagelbrettern werden oder sich schlicht und ergreifend auflösen *(das kenne ich aus mindestens fünf Genre-Spielen)*. Wohl dem, der sich die Levelcodes notiert, um so nicht immer wieder von vorne anfangen zu müssen.

Etwas ungenau ist die Kollisionsabfrage, aber wer seinen Joystick gut beherrscht, wird das nicht als störend empfinden. Die Levelgestaltung ist abwechslungsreich, das Scrolling ist "smooth", ansonsten halt die übliche Grafik ohne Höhen, aber auch ohne Tiefen. Der Sound ist das absolute Highlight des Spiels: Fast eine Stunde Soundtrack, der zum Zuhören einlädt *(ist zwar typisch Plattform-Spiel-Musik, aber mir gefallen solche Sounds nun einmal)*. Daß das Ganze einen Heidenspaß macht, brauche ich wohl nicht mehr zu betonen. Allerdings glaube ich persönlich nicht, daß einer, der bislang auf derartige Games verzichten konnte, nun wegen Woody's World damit anfängt. Jump'n'Run-Freaks sollten aber zugreifen. ■

*kate*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

| Kategorie | Wertung |
| --- | --- |
| Grafik | 7 |
| Sound | 10 |
| Spielablauf | 9 |
| Motivation | 9 |
| Gesamtnote | 9 |

»GUT«

# Sonic, Mario und Münchhausen

**Groß war die Überraschung, als KONAMI die Anhänglichkeit gegenüber Nintendo aufgab und mit der Produktion von Spielen für das Mega Drive begann. Bekannte Hits endlich für Segas besten – was kann es Schöneres geben? Es kann! Konamis nächster Streich steht ins Haus: Eine Spielfigur, so kultverdächtig wie Sonic oder Mario. Und das in einem Spiel, das zunächst nur für das Mega Drive erscheinen wird. Grund genug, einen tiefen Blick in Konamis Entwicklungslabors zu werfen, wo die Programmierer bei Wasser und Brot in fensterlosen Räumen sitzen und mit bunten Glasperlen bezahlt werden...**

▲ *Zweikampf vor romantischer Kulisse*

▲ *Leider der einzige Endgegner, der bislang fertig ist. Aber ein ganz gefährlicher!*

**ROCKET KNIGHT ADVENTURE**
**- Preview -**

System: **Mega Drive,** Hersteller: **Konami,** Japan, Muster von: **Konami,** Frankfurt.

PRE VIEW

Na schön. Ganz so schlimm ist es natürlich nicht. Schließlich leben auch japanische Arbeitnehmer nicht hinter dem Mond. Außerdem kann Kreativität nur aufleben, wenn das Umfeld stimmt, nicht wahr? Nur so können jene phantasievollen, unterhaltsamen Spiele von der fernen Insel entstehen, die wir so liebgewonnen haben. Wir hier in der Redaktion testen die Spiele zwar in einem fensterlosen, kleinen, stickigen Raum, aber der Peter Schmitz sagt immer, daß wir dadurch nicht so abgelenkt sind. Und wir bekommen auch jeden Monat eine Tüte mit Glasperlen, aber der Peter sagt, daß die schönen Ketten, die wir daraus machen, viel mehr wert sind als diese öden Papierscheine...

Na, Schwamm drüber, schließlich macht Geld nicht glücklich. Ein Spiel wie **Rocket Knight Adventure** ist ja allein schon all die Entbehrungen wert, die wir tagtäglich auf uns nehmen müssen. Besonders mit einem Helden wie diesem: klein, flink, in eine Rüstung gehüllt und bei Bedarf schnell als eine Rakete. Diese Mischung aus *Rocketeer* und Baron Münchhausen kämpft sich durch ein gruseliges Mittelalter, mit Monstern in Massen und High-Tech vom Allerfeinsten.

▲ *Im Schloß gibt es Erdbeben und echt feurige Lava*

Kein Jump'n'Run zum Rumgammeln also. Konami baut deutlich auf Schnelligkeit und Überraschungen. Da läuft man z.B. gemütlich in ein Schloß hinein und wird urplötzlich von heißen Lavaströmen bedroht. Dann wiederum ist Geschick gefragt, wenn große Höhen zu überwinden sind: Hier muß das tapfere Ritterlein mit seinem Raketentrick zickzack über die Wände emporspringen. Keine leichte Aufgabe, aber ein toller Anblick zum Ablachen!

Überhaupt scheint das Game eine Spielwiese für die Grafiker gewesen zu sein. Schon fast Konami-typisch sind die cartoonhaften Figuren, ihre Animationen und die humorigen Seitenhiebe. Wenn der arme Kerl sich mit seinem Raketentriebwerk den Kopf stößt und leicht benebelt stehenbleibt, kann man schon fast Mitleid mit ihm haben. Andererseits sieht er tierisch cool aus, wenn er mit der Sonnenbrille über das Wasser fliegt und es mit einer Seeschlange aufnimmt. Pech nur für ihn, daß er am Ende des Flugs durch eine Burgwand rauscht...

Wie gesagt, all diese Eindrücke haben wir im ersten Level gesammelt. Wenn die weiteren Spielstufen ähnliche Qualitäten haben, dürfte Rocket Knight Adventure ein Platz im Spiele-Olymp sicher sein. Dann könnte es auch gelingen, den kleinen Ritter zu einem Sympathieträger im Stil von Sonic oder Mario aufzubauen – weitere Abenteuer sind nämlich schon geplant.

P.S.: Wir wissen übrigens, wer für den schnellen Ritter Modell stand! Schaut doch mal ins Editorial der ASM Nr. 5. Diese Rüstung...! Und dieser Raketensatz...! ■

*msu*

# ROCKFORD MIT EXTRAWAFFEN

▲ *Häschen, paß auf!*

**LEGEND OF MYRA**

System: **PC**, geplant für: **Amiga, Atari ST, C-64**, empf. VK-Preis: **ca. 90 Mark**, Hersteller: **Grandslam**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

**Es begab sich zu einer Zeit, als 64 KByte das Nonplusultra waren. Kein Wunder, daß eine namhafte Firma ihre Wundermaschine C-64 nannte. Zu jener Zeit also ließ man ein kleines Männchen durch die Erde huschen und Steine verrücken, damit es Diamanten einsammeln konnte. Lang ist's her!**

Also das ist nun wirklich ein bißchen billig. Statt Diamanten werden jetzt Kohlköpfe eingesammelt, ein paar Extras, der Bergarbeiter ist ein Kaninchen namens Myra, und schon gibt es Boulder Dash oder Rockford die 2983te. **Legend of Myra** heißt das gute Stücke und hat gerade die Werkshallen von **Grandslam** verlassen, um den deutschen Markt zu erobern.

Das Spielprinzip ist so alt, wie das Scrolling dürftig ist. Myra ist ein Kaninchen, daß sich durch den Berg gräbt, um den unterirdisch wachsenden Kohl einzusammeln. Leichte Sache, denkt man sich und rennt schnurstracks auf den ersten Kohlkopf zu, doch da plumpst schon der erste Felsbrocken auf Myras Ohren, und Häschen-Klein legt sich erst mal schlafen. Zum Glück gibt es fünf Leben, so daß Meister Lampe noch ein paar, nun etwas vorsichtige Versuche übrig hat. Als Extras findet er/sie niedliche Bomben, schnuckelige Pistolen und aparte Raketen. Na ja, eben alles, was so unter der Erde wächst. Wichtig sind die Waffen aber allemal, denn es gibt auch ein paar fiese Feinde, die Myra liebend gern verspeisen wollen. Dieser Neo-Oldie zieht sich über satte 140 Levels. Gäbe es ja gar nichts gegen zu sagen. Aber das Spiel ist an vielen Stellen dermaßen unfair, daß ein geplanter Selbstmord für ein Weiterkommen in Kauf genommen werden muß. Die Levels können bis zum 120ten in Zehnerblöcken frei gewählt werden.

Fazit: Lieber eine Shareversion von Boulder Dash zulegen und die Kohle in die Kneipe um die Ecke tragen. Achtung Leser: Dieses Programm kann Ihren Geldbeutel gefährden, der Kauf dieses Programms kann zu aggressivem Verhalten gegenüber dem Händler führen. *Und sagt nachher nicht, wir hätten Euch nicht gewarnt.* ■

*cus*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 7 |
| Spielablauf | 3 |
| Motivation | 3 |
| Gesamtnote | 4 |
| »MANGELHAFT« | |

# Zurück aus der Steinzeit

**Seit über 30 Jahren sind sie das Paradebeispiel für steinzeitliche Hochkultur, nun feiern sie Hochzeitstag: Fred und Wilma aus der Familie Feuerstein. Freds Geschenk: Eine Schatzkarte!**

**THE FLINTSTONES: KING ROCK TREASURE ISLAND**

System: **Game Boy**, geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Taito**, Japan, Muster von: **Laguna**, 6092 Kelsterbach.

Ob Fred wirklich weiß, auf was er sich da eingelassen hat? Jedenfalls merkt er gleich zu Beginn seiner Reise, daß die Schatzsuche kein Zuckerschlecken wird. Fred kann sich aber wehren: Steinäxte in Hülle und Fülle stehen ihm zur Verfügung, um die wildgewordene Natur im Zaum zu halten. Beim ersten Treffer werden die Urviecher nur betäubt, beim zweiten dann endgültig ins Nirwana geschickt. Das hat so seine Vorteile! Denn wenn eine Schlucht mal zu breit, ein Hindernis mal zu hoch oder ein Bonus unerreichbar ist, dann kann man auf die betäubten Tierchen steigen und sich in ungeahnte Höhen schwingen, zumal die Betäubung auch in der Luft wirkt. Gerade bei den seltenen Bonus-Icons, die für Energieauffrischung und Extraleben sorgen, ist diese Art der Fortbewegung meist angebracht. Noch komfortabler ist natürlich der kleine Dinosaurier, der zuweilen aus einer Tonne schlüpft: Er nimmt Fred huckepack und springt geradezu weltmeisterlich. Die **Flintstones** sind mit diesen Features sicherlich keine Offenbarung. Dem Jump'n'Run fehlt es einfach an Spritzigkeit und Überraschungen. Doch was gefällt, sind die netten Ideen und die professionelle Umsetzung des Spielgedankens. Es gibt immer ein paar Kleinigkeiten zu entdecken und ein paar neue Schwierigkeiten zu meistern. Grafik und Sound sind dabei immer passend: nicht gerade üppig, aber auch keine Beleidigung für Auge und Ohr. passable Unterhaltung also! ■

*msu*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Spielablauf | 8 |
| Motivation | 8 |
| Gesamtnote | 8 |
| »ZUFRIEDENSTELLEND« | |

▲ *Fred in Florida, 10.000 v. Chr.*

# AMIGA 600

# POWERPLAY

**Commodore Amiga 600 - die neue Generation. Jetzt auch im Spiele-Pack!**

Zum Spielen, Lernen und Arbeiten: der Amiga 600 ist voller Fun und Action. Integriertes Memory Card Interface (PCMCIA) ermöglicht das Einstecken von kreditkartengroßen Speicherkarten bis 4 MB RAM. Super Grafik durch 4096 Farben. Direkt anschließbar an jedes TV-Gerät.

**Megastark und intergalaktisch: ZOOL**

Ganz oben in den Spiele-Charts: der intergalaktische Ninja ZOOL. Gegen soviel Action haben Igel keine Chance. Insider spielen jetzt ZOOL!

Drei verschiedene Flipper mit tollen Geräuschen und allen Schikanen auf einer Software: das Trainingsprogramm für Champions. **pinball Dreams**

**An alle Amiga-Besitzer:** ZOOL gibt's ab sofort als pures Software-Pack für DM **79,95** (unverb. Preisempf.) in allen bekannten Verkaufsstellen.

Commodore

EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN

# Westentaschenmonster

## GODZILLA

System: **Game Boy**, VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Toho**, Muster von: **Laguna**, 6092 Kelsterbach.

**Was ist das: Es ist aus Gummi, mit einem Japaner gefüllt, trägt Nuke-Turnschuhe und spuckt Feuer?**

Sonntags vor ungefähr 20 Jahren war immer Kinotag. Gebannt starrten etliche Teenager auf ein drachenähnliches Ungetüm, daß prinzipiell aus dem Meer stieg, Modellstädte verwüstete, Panzer zerquetschte und gelegentlich einen Reißverschluß auf dem Bauch vorzeigte. Damit etwas Leben in die Stories kam, saugten die Macher sich noch munter gegnerische Monster aus den Fingern. Doch auch dieses beliebte Untier erreichte das Schicksal aller D-Movie-Heroes: Heute wirft es Basketbälle in der Werbung. Die Rede ist von Godzilla, dem grausamsten Monster, das jemals für 5 Mark auf allen Plätzen zu haben war.

Godzilla versucht jetzt ein Comeback auf dem Game Boy. Brutal geht es in diesem Game nicht zu. Minilla, Godzillas Sohn und der niedlichste aller Fünftonner, ist verschwunden. Irgendwo in einem 64 Felder großen Spielareal ist er gefangen und muß natürlich von Godzilla befreit werden. Jedes Spielfeld ist ein eigener Level, über den Godzilla durch verschiedene Ausgänge in das nächste Feld gelangen kann. Bevor er jedoch ein Feld verlassen kann, muß er lianensteigend herumrennen, Felsbrocken verschieben und zertrümmern, Fallen ausweichen und dabei noch die umherirrenden Retortenmonster aus dem Bild boxen. Schafft er es nicht, innerhalb der vorgegebenen Zeit den Ausgang zu erreichen, kommt das böse Obermonster Ghidrah und macht Stunk. Unter Zeitdruck wird so mancher Level zur Denksportaufgabe, vor allem, wenn die Felsbrocken in bestimmten Reihenfolgen zerfetzt werden müssen.

▲ *Paßt in die Tasche...*

Das Gameplay ist einfach, die Anforderungen an die Kombinationsgabe sind aber nicht ohne. Godzilla ist für ein jüngeres Publikum gedacht, deswegen sehen sogar die bösen Monster niedlich aus. ■

*tmb*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Spielablauf | 9 |
| Motivation | 8 |
| Gesamtnote | 8 |

»ZUFRIEDENSTELLEND«

# Geistiger Beistand

## AVENGING SPIRIT

System: **Game Boy**, VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Toho**, Muster von: **Laguna**, 6092 Kelsterbach.

**Gibt es ein Leben vor dem Tod? In diesem Game gibt es jedenfalls eins danach. Das ist zwar nicht unbedingt hektisch, aber zumindest abendfüllend.**

Kaum hat der Professor entdeckt, wie man mit Geistern Kontakt aufnehmen kann, schon erfährt die Unterwelt davon und versucht, die zugehörige Erfindung in die Hände zu bekommen. Zufälligerweise ist die Freundin des Helden die Tochter dieses Professors, und so nimmt das Schicksal seinen Lauf. Um die Erfindung zu bekommen, läßt der böse Boss der lokalen Gangstertruppe die Tochter entführen. Tragischerweise bekommt der Titelheld bei dieser Aktion eine Kugel ab und muß fortan als Geist sein Dasein fristen. Glücklicherweise ruft ihn der Professor zurück und bittet ihn um Hilfe bei der Befreiung seiner Tochter. Die Sache hat nur einen Haken: Als Geist ist man ziemlich unstofflich, und um diese Aufgabe zu bewältigen, muß sich der Held anderer Körper bedienen.

Genau an diesem Punkt darf sich der Game Boy-Besitzer in Avenging Spirit einklinken. Als Geist muß er verschiedene Körper heimsuchen, die über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Hüpfend und schießend beziehungsweise prügelnd muß sich der heimgesuchte Ghost-Bus durch die vielen Levels des Games kämpfen, bevor er schließlich dem Big Boss gegenüber steht. Bis dahin warten Kämpfer, Vampire, Riesenwürmer und Ninjas auf das Erscheinen des Geistes.

Avenging Spirit ist eins von diesen lustigen, unterhaltsamen Hüpf-, Renn- und Schießspielchen, die sich bestens dazu eignen, langweilige Unterrichtsstunden zu beleben (Sound abdrehen!) oder nichtssagende Fernsehabende totzuschlagen. Solide Game Boy-Grafik, der übliche Nörgelsound, nichts Weltbewegendes also und trotzdem ein netter Zeitvertreib. ■

*tmb*

▲ *Ungerufener Geist*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Spielablauf | 9 |
| Motivation | 8 |
| Gesamtnote | 8 |

»ZUFRIEDENSTELLEND«

# Jump'n'Dino

**DINO CITY**

System: **S-NES**, empf. VK-Preis: **139 DM**, Hersteller: **irem**, USA, Muster von: **Laguna**, 6092 Kelsterbach.

Dino City, auch bekannt unter dem japanischen Titel Dinosaurs, ist ein Plattform-Jump'n'Run der Oberklasse. Man steuert einen von zwei Dinosauriern, der entweder boxen oder schießen kann. Zusätzlich trägt das ausgewählte Urviech einen kleinen Burschen oder ein Mädchen im Huckepackverfahren mit sich rum. Das praktische daran ist, daß man mit dem "Rucksack" besonders hohe Sprünge machen kann, indem man im Sprung absteigt und mit dem kleinen Reiter noch mal springt. An den phantasievollen Levels erkennt man schon, daß die Programmierer sich viel Mühe gemacht haben. Es gibt z.B. auftauchende und verschwindende Plattformen, riesige Gesteinsbrocken, die hinter einem herrollen, abrutschende Felsplateaus, Kröten die man als Trampolin benutzen kann usw. Ich könnte euch noch tausend Beispiele nennen, aber schaut es euch am besten selbst an. Außergewöhnlich ist auch der Schwierigkeitsgrad. Im ganzen Spiel gibt es leichte, mittlere und schwere Passagen, wobei für letztere immer noch eine zweite, leichtere Möglichkeit vorgesehen ist. Ich glaube das jeder, der gerne Jump'n'Runs spielt, von diesem Spiel gefesselt sein wird. Ein für mich sehr wichtiger Punkt ist auch der Sound. Kein langweiliges Gedudel, aber auch keine schrillen und nervtötenden Musikstücke wurden verwendet. Man kann sich voll auf das Spiel konzentrieren und wird durch den angenehmen Sound nicht abgelenkt. Die dezent eingeworfenen Soundeffekte sind gut auf die Handlung abgestimmt. Ich habe jedenfalls, als ich das Spiel bekommen habe, nicht eher aufgehört zu spielen (über Ostern), bis ich auch dem letzten Obermotz – na ja, sagen wir mal – den Ausgang gezeigt hatte. ■

*Reinhard Schmidt*

▲ ***Rucksack-Dino in Aktion***

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 9 |
| Spielablauf | 10 |
| Motivation | 11 |
| Gesamtnote | 10 |
| »GUT« | |

## RAMPART (Game Boy)

▲ Baller Dir einen...

Test in: ASM 7/92 u. 2/93, Empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Jaleco, Muster von: Domark.

*Im fiesfinsteren Mittelalter waren die Methoden zur Landgewinnung einfach und verständlich: Was man seinem Gegner abgerungen hatte, gehörte dem Sieger so lange, bis ersterer es wiederum zurückeroberte. Nach diesem simplen, dennoch äußerst durchschlagendem Prinzip funktioniert auch die Hosentaschenversion von Rampart. Wer die Computerversionen kennt, wird feststellen, daß sich im Prinzip nichts an der Game Boy-Auflage dieses Spiels geändert hat. Extrem simpel ist das Verbinden zweier Keksкästen mit dem Gamelink-Kabel – vorbei sind die Zeiten des trübsinnigen Vor-sich-hin-lötens der Verbindungskabel für zwei Rechner.*

*Der Spielablauf ist bis auf Kleinigkeiten identisch: Zuerst wird ein Schwierigkeitsgrad festgelegt und die eigene Burg mit Kanonen ausgerüstet. Anschließend wird fröhlich auf die Armee des Gegners geballert, die sich auf der anderen Seite des örtlichen Flusses tummelt. Sollte man das kleine Wunder vollbringen, die Gegnerschar etwas oder vollständig zu dezimieren, muß die eigene Burg repariert werden, indem der Spieler unpassende Mauerstücke als Flickwerk an der Burg plaziert. Bei dieser Gelegenheit kann der Spieler versuchen, mehr Land mit seinen Burgmauern zu umschließen und so den Bestand an Kanonen für den nächsten Fight zu erhöhen. Und der kommt bestimmt...*

*Natürlich müssen in Sachen Grafik und Umfang Abstriche gemacht werden. Das Spielfeld ist etwas kleiner dimensioniert, was es etwas schwer macht, Platz für die zusätzlichen Burgmauern zu finden. Insgesamt ist den Jungs von Jaleco eine durchaus zufriedenstellende Grafik gelungen, die man natürlich hier und da und vielleicht auch dort noch etwas besser gestalten könnte.*

*Aber naja, entscheidend ist ja immer noch der Spielspaß, der vom Sound (besteht aus dem üblichen Game Boy-Geklimper) zwar nicht direkt gefördert wird, aber der Rest ist durchaus zu empfehlen. Rampart ist sowohl für den kleinen Fight zwischendurch als auch für nächtelanges Ballern geeignet.* ■

*tmb*

***Klaus meint:*** *"Normalerweise stehe ich ja nicht so auf derartige Spiele. Doch gemeinsam, und dazu noch im Duell gegen Thomas hat es mir persönlich sehr gut gefallen. Der Alleinspieler wird auch nicht zu kurz kommen, denn der Game Boy-Gegner hat es faustdick in den Kanonen."*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Spielablauf | 10 |
| Motivation | 10 |
| Gesamtnote | 9 |
| »GUT« | |

## LETHAL WEAPON (Super NES)

▲ Bissige Handtaschen

Test in: ASM 3/93 u. 5/93, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Muster von: Laguna, 6092 Kelsterbach.

*Das gute, alte Los Angeles steht wieder im Brennpunkt. Ein schwarzer Cop kurz vor der Pensionierung und ein weißer Zyniker mit Selbstmordgelüsten durchstreifen die Straßen dieser gefährlichen Stadt. Eigentlich keine schwierige Aufgabe, ist doch die Handlung Nebensache und die Action Trumpf. Und auch auf dem Super NES beschränkt man sich aufs Wesentliche: Fünf Missionen stehen zur Wahl, in denen nach Herzenslust Gegner zerhäckselt werden. Gescrollt wird dabei in alle Himmelsrichtungen, geballert sowieso. Anspruchsvolles also nicht für den Geist, sondern die gut geölte Feuertaste. Dabei darf sogar die Mission ausgewählt werden, bevor es in die heiße Phase geht. Ein runder Spielablauf, der für Nintendos 16-Bitter nicht verändert wurde. Im wesentlichen blieb* ***Lethal Weapon*** *also mit der Amiga-Fassung identisch, hinzu kamen nur digitalisierte Zwischenbilder. Warum auch nicht?* ■

*msu*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 9 |
| Spielablauf | 8 |
| Motivation | 9 |
| Gesamtnote | 9 |
| »GUT« | |

## SLEEPWALKER (AMIGA 1200)

▲ Tanz auf dem First

Test in: ASM 5/93, VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Ocean, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

*Lee ist ein kleiner Junge und... Schlafwandler! Ralph ist sein Hund und gleichzeitig sein Aufpasser. Er muß dem aus dem Fenster gefallenen Lee hinterherlaufen und aufpassen, daß er auf seinen Wanderungen durch die Nacht nicht in irgendwelche Fallen tappt, ins Wasser fällt oder sonst irgendwie zu Schaden kommt. Das wirklich Neue ist: Sleepwalker liegt in einer vollkommen überarbeiteten Version für Commodores Super-Amiga 1200 (und den A4000) vor. Grafik und Sound wurden komplett auf das 32-Bit-System des 68EC020-Prozessors und der neuen AA-Grafik-Chips umgesetzt, was sich vor allem auf die Geschwindigkeit des Programms auswirkt. Technisch ist somit nichts zu bemängeln, das Spiel selbst entspricht den anderen Versionen. Amiga-1200-Besitzer dürfen also hoffen, mit weitaus besserer Spielqualität bedacht zu werden als ihre – leider etwas vergessenen – Amiga-Kollegen.* ■

*Jürgen Borngießer*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 10 |
| Sound | 10 |
| Spielablauf | 9 |
| Motivation | 9 |
| Gesamtnote | 10 |
| »GUT« | |

# Immer an der Wand lang...

## MAX

System: **Game Boy**, empf. VK-Preis: **69,95 DM**, Hersteller: **Infogrames**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

**Ausgerüstet mit einem jener roten Gummisaugnäpfe, die ansonsten eher zur Beseitigung von Verstopfungen in heimischen Sanitäranlagen eingesetzt werden und im Volksmund Pümpel heißen, schickt sich der Held des Game Boy-Spiels MAX an, der Geisel der Galaxis den Garaus zu machen.**

Schon seit ewiger Zeit wird die Galaxis der sieben Planeten von Draco, dem finsteren Eroberer terrorisiert. Max, seines Zeichens junggebliebener Held und seit Jahren recht erfahren in der Verhinderung von Unrecht und Gewalt, geht ein solch reaktionäres Verhalten natürlich gewaltig gegen den Strich. Wild entschlossen, den Umtrieben des Imperators ein Ende zu setzen, rüstet er sich mit diversen Zusatzwaffen aus und beginnt mit der Befreiung der sieben Planeten.

In seinem Marschgepäck finden sich solche interessanten Dinge wie ein tragbarer Reaktor, ein universeller Kampfanzug sowie der Telescopic Sucker, der gleichzeitig auch den Witz des Spiels ausmacht. Unter Zuhilfenahme dieser Einrichtung kann Max sich nämlich beim Springen und Ballern unter beliebigen Decken festsaugen und von hier aus in aller Ruhe die Schergen von Draco terrorisieren.

Richtig geraten, Max ist im großen und ganzen in die Kategorie der Jump'n'Run-Games einzuordnen. Wie weiland Heldenkollege Mario hüpft der infantile Held durch Höhlensysteme, die in alle Richtungen scrollen, mit beweglichen Plattformen ausgerüstet sind und von Gegnern nur so strotzen. Ab und zu können Extras eingesammelt werden, welche die Schußkraft erhöhen oder die Lebenspanne verlängern. Max ist zu Anfang in eine Panzerrüstung gekleidet, verliert jedoch bei allzu heftigem Kontakt mit den wehrhaften Mutanten des Erzschurken immer wieder Teile dieser Rüstung, bis er schließlich nur noch durch Blaumann und Schirmmütze geschützt wird. Fällt der Held in einen der zahlreich vorhandenen Wasserläufe oder Abgründe, so aktiviert sich der tragbare Notreaktor und Max kann sich für wenige Sekunden fliegend aus der gröbsten Gefahr retten. Manchmal ist es sogar ausgesprochen sinnvoll, sich nach Manier der Bungee-Springer in eine Schlucht zu stürzen, um höherliegende Extras zu erreichen. Jedes Level wird von einem bildschirmfüllenden Endgegner bewacht.

▲ *Jump'n'Suck – Max in Aktion*

Der Clou des Spiels liegt in der Fortbewegung mittels Saugnapfeinsatz. Hier müssen mit äußerst präzisen Joystickaktionen in einer Hüpf-Saug-Bewegung Abgründe und extrem schwere Stellen überwunden werden. Mit ein bißchen Übung klappt das auch ganz gut, bis man jedoch soweit ist, hangelt der Teleskop-Saugnapf zumeist ins Leere, und die Nerven vibrieren.

Trotz oder besser gerade wegen der ungewöhnlichen Steuerung kann man dem Game einen gewissen Suchtfaktor nicht absprechen. Bis auf die teilweise allzu heftig geratenen Levelbosse ist das Spiel auch frei von unfairen Stellen. Als motivationssteigernd entpuppen sich auch die nicht zu überladene Grafik und die vernünftig verteilten Restartpoints. ■

*tom*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 9 |
| Spielablauf | 9 |
| Motivation | 10 |
| Gesamtnote | 9 |

»GUT«

# Horror-familie

## ADDAMS FAMILY

System: **S-NES**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Hersteller**.

Es ist echt frustrierend, wenn Firmen auf einem guten Film oder Spiel herumreiten, das Ergebnis aber doch nur enttäuscht. Das gilt z.B. für **The Addams Family – Pugsley's** Scavenger Hunt. Man hat zwar versucht, einige bekannte Personen aus dem Film in Farbe zu fassen, aber das Ergebnis ist recht mager. Die Anklänge an TV-Serie und Kinofilm wirken eher wie ein Alibi. Das Gameplay vermag auch Fans nicht zu überzeugen. Die Extras sind mickrig verteilt und werden von gnadenlos unfairen Passagen begleitet. Dadurch sinkt die Motivation natürlich stark ab. Reizvoll sind eigentlich nur einige knallharte Rätsel, die wenigstens den Tüftlern etwas zu knabbern geben. Wer also gerne knobelt, kommt unter Umständen doch noch auf seine Kosten. Meine persönliche Meinung bleibt jedoch: Dieses Spiel kann man getrost verpassen. ■

*Reinhard Schmidt*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 5 |
| Spielablauf | 6 |
| Motivation | 4 |
| Gesamtnote | 5 |

»MANGELHAFT«

▲ *Eine schrecklich nette Familie*

# Klein und gemein

**HOME ALONE**

System: **Mega Drive**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **99,95 DM**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Hersteller.**

**Mit einem knappen Jahr Verspätung schickt sich Kevin nun an, der "feuchten Bande" auch auf dem Mega Drive das Handwerk zu legen. Im Gegensatz zum zweiten Teil des Films hat die Konsolenversion des Spiels an Spielwitz zugelegt.**

Wieder einmal sind Kevins Eltern in den Winterurlaub gejettet, wieder einmal wurde der wehrhafte Sprößling zu Hause vergessen und wieder einmal begegnet er Harry und Marv, den beiden glücklosen Einbrechern. Mußte der Mini-Rambo im Film lediglich das Eigenheim der Eltern verteidigen, so ist im Spiel gleich ein ganzes Viertel mit fünf Häusern zu sichern. Zu diesem Zweck muß Kevin erst einmal Fallen in den Häusern aufstellen und geeignete Waffen basteln. Danach beginnt der Jump'n'Run-Teil des Spiels. Kevin rennt durch die Häuser und sammelt weitere Tools zur Verbrechensvorbeugung ein. Betritt das diebische Duo ein Haus, in dem sich Kevin gerade befindet, erscheinen zwei zusätzliche Energiebalken, in denen abgelesen werden kann, wieviel die Diebe schon gestemmt haben und wieviel körperliches Leid man ihnen schon bereitet hat. Das Spiel ist gewonnen, wenn man die Diebe für eine bestimmte Zeit davon abhalten konnte, alle Häuser auszuräumen. Im Beginners Mode hat man das spätestens nach zwei Stunden geschafft. Im Expert Mode wird das Zeitlimit größer, und der Zusammenbau der Waffen gestaltet sich etwas schwerer. ■

*tom*

▲ *Einbrecher schockgefrustet*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 8 |
| Spielablauf | 8 |
| Motivation | 8 |
| Gesamtnote | 8 |
| »ZUFRIEDENSTELLEND« | |

## PARASOL STARS (Game Boy)

Test in: ASM 7/92 *(Amiga)*, empf. VK.-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Ocean, Muster von: Laguna.

▲ *Das Viech mit dem "Blubb"*

*Na bitte, es geht doch: Endlich mal wieder eine Umsetzung auf den Kekskasten, die voll gelungen ist! Der dritte Teil von Bubble Bobble macht auch in der Miniversion einen Heidenspaß, ist indes schwieriger zu bewältigen als mit dem Joystick am Rechner. Die ganzen Extrasymbole, die überall herumliegen, sind nicht immer auf Anhieb zu erkennen, aber das ist auch schon das einzige Manko der ansonsten guten grafischen Gestaltung. Das witzige Gedudel der Begleitmusik kommt auf dem GameBoy genausogut wie in den 16-Bit-Versionen des Jump'n'Runs und wirkt dementsprechend motivierend. Unabhängig davon, ob man jene nun sein eigen nennt oder nicht – Parasol Stars gehört in jede Hosentasche. GameBoy-Besitzer werden voll auf ihre Kosten kommen und für die lange Wartezeit auf ein richtig tolles Spielchen doppelt und dreifach entschädigt. Wer da nicht zugreift, ist selbst schuld.* ■

*kate*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 10 |
| Sound | 11 |
| Spielablauf | 10 |
| Motivation | 10 |
| Gesamtnote | 10 |
| »GUT« | |

## ZOOL (PC)

Test in: ASM 11/92 *(Amiga)*, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Gremlin, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

▲ *Zool – einfach cool!*

*In diesem Monat scheine ich, was die Auswahl der zu testenden Spiele angeht, wirklich einmal Glück zu haben. Mit Spannung habe ich die Konvertierung von Zool erwartet, aber wer hätte schon geahnt, daß es so gut werden würde? Spotten doch Amiga-Besitzer oft darüber, daß Action-Games auf dem PC nicht viel taugen. Diese Konvertierung beweist, daß es DOCH geht. Sauberes, ruckelfreies Scrolling (wir wissen nicht, welchen Rechner SIE besitzen, wir raten zu 33 MHz, hehe) auch dann, wenn der knuffelige Held durch die Landschaft flitzt oder in der Luft herumwirbelt. Die Screens sind weitgehend gelungen. Der SoundBlaster wird durch Funk, Rock und ähnliches verwöhnt. Am Spielspaß und der Motivation gibt es nix zu rütteln – das Teil macht einfach Spaß und darf eigentlich in keiner Sammlung fehlen. Also, Fans, Joystick an den Game-Port und ab die Post!* ■

*kate*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 10 |
| Sound | 9 |
| Spielablauf | 10 |
| Motivation | 11 |
| Gesamtnote | 10 |
| »GUT« | |

# Flotte Sprüche und gute Laune

**BLUES BROTHERS**

System: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **159 DM**, Hersteller: **Titus**, Muster von: **YENO**, Weiterstadt.

**Blues Brothers: Wer kennt ihn nicht, den legendären Kultfilm aus Amerika? Musik, viel Spaß und eine Menge Action. Auch auf dem Super-NES kann man von diesem Flair jetzt etwas spüren.**

Elwood und Jake sind einander eigentlich überhaupt nicht ähnlich. Der eine ist ein hagerer Typ mit wenig intelligentem Gesichtsausdruck, der andere genau das Gegenteil: untersetzte Figur und gerissene Visage. Jeder für sich ist irgendwo ein Trottel, aber zu zweit sind sie ein gutes Team.

Auch wenn es bei dem Spiel nicht so sehr darum geht, im Namen des Herrn zu Geld zu kommen, ist der Bezug zum Film kaum von der Hand zu weisen. Elwood und Jake reisen hier quer durch die Staaten, von Konzert zu Konzert. Unterwegs gilt es, die eine oder andere Hürde zu nehmen. Ihr werdet z.B. von schleimigen Monstern durch die Gegend geschubst, landet auf irgendwelchen Holzpflöcken, oder Fledermäuse setzen Euch bös zu. Alles ist auf die Dauer sehr unangenehm. Eure Waffe ist die Musik, oder zumindest sind es Schallplatten, mit denen Ihr gezielt auf Eure Gegner werfen könnt. Mit der Power einer Vitamintablette in den Knochen kann man es dann auch schon mal mit drei Gegnern gleichzeitig aufnehmen. Und nach zwei, drei Treffern gibt auch der dickste Geist denselben auf. Ob Ihr nun mit einem oder mit allen beiden Helden von Konzert zu Konzert reist, bleibt sich fast gleich. Es kommt einfach eine Menge Spaß auf, nicht zuletzt auch durch den genialen Sound, der einfach in die Beine geht. Man möchte am liebsten mit dem Bedienungsteil des SNES vor dem Monitor herumhüpfen. Aber das wäre wohl nicht sonderlich sinnvoll. Zum Ablauf der Simulation läßt sich fast nur Positives berichten. Einzig die für SNES unüblich nervöse Bildschirmführung muß bemängelt werden. ■

*rob*

◀ *Music and Action*

▲ *Zwei Cracks auf krummer Tour*

◀ *Ein kleiner Sprenginsfeld*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 10 |
| Spielablauf | 8 |
| Motivation | 9 |
| Gesamtnote | 9 |
| »GUT« | |

# Hohe Stirn

**Dr. Franken**

System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Elite**, Muster von: **YENO**.

Diesem Spiel mag man auf den ersten Blick gar nicht so viel zutrauen. Vom siebensprachigen Eingangsmenü über die Codeabfrage bis zu einer für den Game Boy ungewöhnlich guten Grafikgestaltung ist dann aber doch alles drin. Das Scrolling wirkt zwar etwas nervös, aber das stört den Gesamteindruck kaum.

Zum Spiel: Dr. Franken, das ist der mit der hohen Stirn, muß sich durch eine Vielzahl labyrinthartig angeordneter Räume kämpfen. Mit einer begrenzten Menge Lebensenergie muß er sich gegen urkomische Phantasiewesen wehren. Ein wirklich nettes Spiel, um sich vor dem Einschlafen noch etwas zu gruseln. Alpträume werden aber nicht garantiert. ■

*rob*

▲ *Eher ein ulkiges Frankensteinchen*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 6 |
| Spielablauf | 6 |
| Motivation | 7 |
| Gesamtnote | 7 |
| »ZUFRIEDENSTELLEND« | |

# Dreckige Hunde

**Universal Soldier**

System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Accolade**, Muster von: **YENO**.

Ob Vietnam, Kambodscha oder im Nahen Osten: Universal Soldier, die Umsetzung des Films mit Van Damme und Lundgren könnte überall spielen, wo Menschen aufeinander losgehen. Auch der Sound paßt sich an die düstere Atmosphäre ein. Nach ein paar Stunden Spielen ist man fast suizidgefährdet.

Ansonsten spielt sich Universal Soldier ganz passabel. Als Einzelkämpfer muß man sich durch den Urwald schlagen und die bösen Gegner per Maschinengewehr und Streufeuer ins Jenseits befördern. Dabei gilt es immer, die Pulsfrequenz der Helden zu halten. ■

*rob*

▲ *Vietmanesische Heldenszenen*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 6 |
| Spielablauf | 6 |
| Motivation | 6 |
| Gesamtnote | 6 |
| »ZUFRIEDENSTELLEND« | |

# Hü..hüüü...hüpf!

**SUPERFROG**

System: **Amiga**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Team 17**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

**"Jetzt nach oben. Reicht immer noch nicht. Nochmal... Mist. Aber jetzt... jau, das war's!" Der alltägliche Wahnsinn beim Testen eines Jump' n'Runs? Nix mit alltäglich, SUPERFROG ist was Besonderes.**

Besonders ist Superfrog deshalb, weil das Teil unglaublich witzig gemacht ist und mit etlichen Überraschungen aufwartet. Die meisten spielerischen Elemente kennt man aus diversen anderen Genre-Vertretern, und spätestens im Spukschloß-Level (es gibt deren fünf) wird einem bewußt: Da lassen Mario und Sonic schön grüßen (achtet mal darauf, wie der Frosch sich fortbewegt). Aber gibt es diese Klassiker vielleicht für Amiga? Nein! Na bitteschön. Der kleine grüne Frosch muß sich gegen allerlei Ungetier verteidigen, indem er auf selbiges hüpft oder ihm ausweicht, und dabei Münzen, Energieflaschen, diverse Boni oder eine Pille aufsammeln; letztere macht ihn unsichtbar, so daß er auch unvernichtbare Feinde verletzen kann. Um ein Level zu beenden, muß er alle Münzen gefunden haben. Je nachdem, wie schnell er ist und wie viele Boni er findet, kann er am Daddelautomaten um Extraleben und Levelcodes sowie Punkte spielen. Zu diesen bereits erwähnten Highlights kommen Ideen der Programmierer wie z.B. eine Röhre, in die man von unten hineinspringt, um so weitertransportiert zu werden. Eine Überraschung jagt die andere, das kann ich Euch versprechen, und längst nicht alle Wege sind sofort erkennbar. Michael und Peter, die zufällig in den Testraum kamen, waren genauso fasziniert von dem Spiel wie ich. Einziges wirkliches Manko ist die Kollisionsabfrage: das aber wenigstens zugunsten des Spielers.

Wer mehr wissen will, soll sich das Spiel holen – bereuen wird es niemand. Begleitet wird der Superfrog von Team 17 auf der Suche nach seiner Geliebten von sehr motivierender Musi und FX, und einem dicken, fetten Hitstern. ■

*kate*

▲ *Fischt Frosch frische Fische?*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 9 |
| Spielablauf | 10 |
| Motivation | 11 |
| Gesamtnote | 10 |
| »GUT« | |

# Helden aus Plastik

**THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES**

System: **Game Boy**, geplant für: **NES**, **GameGear**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Acclaim**, Muster von: **Hersteller**.

Normalerweise beschäftigt man sich bei Jump'n'Runs damit, Hindernissen auszuweichen und Punkte zu sammeln. **Crash Dummies** verbinden dagegen das Unangenehme mit dem Nützlichen: Nur wer möglichst viele Absperrungen, Balkone und Fahnenstangen umnietet, bekommt entsprechend Punkte.

Die Grafik ist eher durchschnittlich und verschwimmt bei schnellen Bewegungen teilweise zu stark. Der Sound kann wahrscheinlich nur den jüngeren Game-Boy-erprobten Spiele-Fan überzeugen. Eine monotone Melodie untermalt jedes Level, die Geräuscheffekte sind auf ein Minimum reduziert. Dafür gibt es ja immer noch den Lautstärkeregler... Geschmacksache. Fazit: Witzige und originelle Spielidee, aber verbesserbare Ausführung. ■

*Boris Theodoroff*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 10 |
| Sound | 6 |
| Spielablauf | 9 |
| Motivation | 8 |
| Gesamtnote | 8 |
| »ZUFRIEDENSTELLEND« | |

▲ *Stunt aus dem Stand*

# Zwo, Eins, Risiko!!!

**DARKWING DUCK**

System: **Game Boy**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 69 DM**, Hersteller: **Capcom**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering.

Der Schrecken aller Bösewichte treibt jetzt auch auf dem Game Boy jeden Fießling in den Wahnsinn. **Capcom**, die sich schon mit Megaman einen Namen gemacht haben, schlagen erneut mit einer hitverdächtigen Figur zu. **Darkwing Duck**, daß neuste Produkt aus den Disney-Köpfen, wurde in ein gutes Jump'n'Run gesteckt. Das Spiel zeichnet sich durch eine Vielzahl von Extras, Bewegungselementen und Gegnern aus.

Aufgeppt wurde das Spiel einerseits grafisch durch ein tolles Intro und gute Animation, andererseits mit gutem Sound und Soundeffekten. Die Schwierigkeiten entstehen durch sehr ausgedehnte Levels und die Tatsache, daß man nach dem Ableben immer wieder neu in das letzte starten muß. Also, auf daß der Schrecken ewig die Nacht durchflattert... ■

*Reinhard Schmidt*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 10 |
| Sound | 9 |
| Spielablauf | 10 |
| Motivation | 10 |
| Gesamtnote | 10 |
| »GUT« | |

▲ *Flugverkehr*

# LOVE LI

**Seit Bram Stokers Dracula wissen wir, daß Liebe über den Tod hinaus geht. Der Blutsauger in SSIs neuestem Adventure muß zu seinem Verhängnis feststellen, daß Liebe manchmal auch durch den Magen geht...**

**VEIL OF DARKNESS**

System: **PC**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **SSI**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Wo sonst als in den Karpaten kann sich die Story von **Veil of Darkness** abspielen? In diesem unwirtlichem Gelände stürzt das Flugzeug des angehenden Helden ab, der natürlich gerettet und in das naheliegende Dorf gebracht wird. Im Haus seines Gastgebers erwacht er aus der Bewußtlosigkeit und lernt sofort dessen schöne Tochter kennen.

Er erfährt, daß sein Flugzeug zur Zeit etwas defekt ist, und bekommt von seinem Gastgeber auch gleich den Auftrag, einen bestimmten Gegenstand aus dem Dorf aufzutreiben. Nachdem er diesen Gegenstand besorgt hat und auch gleich der ersten Leiche (tot) begegnet ist, wird er von seinem Gastgeber aufgeklärt. Es existiert eine Prophezeiung, und unser Hero scheint genau derjenige zu sein, der dazu auserkoren wurde, das Dorf vom Bösen zu befreien. Das Böse ist ein alter und mächtiger Vampir namens Kairn, dessen Schergen bereits überall ihr Unwesen treiben.

Zu Lebzeiten verliebte sich Kairn unsterblich in ein Mädchen. Um die Liebe des Mädchens zu gewinnen, borgte er sich vom Bibliothekar der Burg ein Buch mit einigen Liebeszaubern aus. Bevor er jedoch dazu kam, irgendwelche magischen Aphrodisiaka zu murmeln, erfuhr der Fürst davon. Diese Beziehung paßte Kairns Vater gar nicht in den Kram. Das Mädchen war eine Ungarin, und sein Sohn sollte die rumänische Blutlinie der Familie nicht verwässern. Er ließ dem Mädchen kurzerhand die Kehle durchschneiden und gab Kairn ihr Blut zu trinken.

Von diesem Drink wurde Kairn so bitterböse und eiskalt, daß er von nun an nur noch auf Rache an der Menschheit sann. Zu diesem Zweck ließ er erst einmal

▲ *Das globale Dorf ...*

▲ *Garantiert tot ...*

▼ *Kaufrausch statt Blutrausch*

# KE BLOOD

▲ *Dieser Fleck sieht nicht gut aus*

*Wer ist der Wolf?* ▶

◀ *Jump and run (away)*

▲ *Der örtliche Dealer*

**»Al dente!«**

▲ *Groß und etwas doof*

den Bibliothekar beseitigen, um an dessen mächtige Sammlung magischer Bücher zu gelangen. Einige dieser Bücher verlangen von Ihren Lesern eine Menge psychischer Macht, aber Kairn hatte einige Jahrhunderte Zeit, um diese Macht anzusammeln. Zum Zeitpunkt des Flugzeugabsturzes ist seine Macht fast so groß, daß er den Buchdeckel des mächtigsten aller Magiewälzer öffnen könnte. Ganz klar, daß dies von dem Bruchpiloten verhindert werden muß.

Um seiner unfreiwilligen Aufgabe gerecht zu werden, tappt der Spieler in dem Dorf umher und besucht diverse Wohnungen und Läden. Er findet und kauft Gegenstände und erhält Informationen aus Unterhaltungen mit den Dorfbewohnern. Die sind fast alle etwas überdreht und sehen überall Werwölfe und böse Gestalten. Recht haben sie!

Im Laufe der Zeit erfährt unser Held von anderen Lokalitäten, die er aufsuchen muß. Er begegnet mehreren Leichen (nicht tot), Vampiren, Werwölfen und ähnlichen unangenehmen Zeitgenossen. Schließlich findet er Kairns Wohnsitz, stutzt dem Langzahn nach echter van Helsing-Methode die Fledermausohren und rettet natürlich die schöne Tochter seines Gastgebers (seufz). Bis zu diesem glorreichen Ende des Spiels müssen einige ziemlich knifflige Probleme gelöst, und es muß eine ganze Menge herumgerannt werden. SSI hat mit Veil of Darkness ein Spiel abgeliefert, das mit seiner Atmosphäre und der einfachen Bedienung (alles mit der Maus) alle Ansprüche an ein spannendes Adventure erfüllt. Die Grafik sieht gut aus, der Sound paßt zu den einzelnen Spielsituationen, und die Story ist so umfangreich, daß selbst nach langer Spielzeit keine Langeweile aufkommt. ■

*tmb*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 11 |
| Steuerung | 11 |
| Handlung | 10 |
| Atmosphäre | 11 |
| Gesamtnote | 11 |
| »SEHR GUT« | |

▲ *Gesammeltes Werwolf-Futter*

▲ *Dieser Mann hat ein Problem*

**Wir wissen, daß die Konkurrenz nicht glücklich über unsere Preispolitik ist – aber wir wollen ja nicht die Konkurrenz zufriedenstellen, sondern Euch!**

# Quicksoft

**Quicksoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069**

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

**31,6% Nachlaß Nachlaß**

## Auf die empfohlenen Verkaufs-preise der Hersteller

**31,6% Nachlaß Nachlaß**

| Programm | | Amiga | IBM |
|---|---|---|---|
| 1869 | DV | 68.37 | 82.04 |
| 1869 Amiga 1200/4000 | DV | 68,37 | |
| A-Train | DV | 68,37 | 95,72 |
| A.T.A.C. | DA | 68,37 | 95,72 |
| Abandoned Places 2 | DV | 61,52 | 82,04 |
| Alone in the Dark | DV | | 88,89 |
| Alien Breed 1993 | DA | 20,48 | |
| Aquatic Games | DA | 58.10 | |
| Apidya | DA | 54,68 | |
| Airbus A 320 | DA | 88.89 | 95.72 |
| Battletoads | DA | 47,85 | 47,85 |
| B-17 Flying Fortress | DA | 68,37 | 102,56 |
| B.C.Kid | DA | 47.85 | |
| Bargon Attack | DA | Vorb. | 61.52 |
| Battle Isle Datadisc 2 | DV | 41.00 | 41.00 |
| Battle Team | DV | 68,37 | 82,04 |
| Bill's Tomato Game | DA | 61.52 | |
| Bundesliga Man. Prof.2.0 | DV | 68.37 | 68.37 |
| Car and Driver | DA | | 75.20 |
| Civilization | DV | 82.04 | 102.56 |
| Carrier Strike | DA | 68.37 | 68.37 |
| Chaos Engine | DA | 47.85 | Vorb. |
| Comanche Maximum Overkill | DV | | 95.72 |
| Conquest of the Longbow | DV | 68.37 | 82.05 |
| Cobra Mission | DA | | 109.40 |
| Curse of Enchantia | DV | 82.04 | 82.04 |
| Creatures | DA | 54.68 | |
| Cyberblast | DA | 41.01 | |
| Cytron | DA | 47.85 | |
| D-Generation | DA | 27.33 | 68.37 |
| Dagger of Amon Ra (LB 2) | DV | 68.37 | 82.04 |
| Daughter of Serpents | DA | 61.52 | 78.62 |
| Desert Strike | DA | 61.52 | |
| Dark Seed | DV | 68.37 | 88.89 |
| Darklands | DA | Vorb. | 95.72 |
| Der Patrizier | DV | 68.37 | 82.04 |
| Deliverance | DA | 47.85 | |
| Das Schwarze Auge | DV | 75.21 | 82.04 |
| Death Knights of Krynn | DV | 68.37 | 61.52 |
| Dune | DV | 61.52 | 75.20 |
| Dune 2 | DV | Vorb. | 75.20 |
| Die Kathedrale | DV | 82.04 | 82.04 |
| Discovery | DV | 61.52 | 68.37 |
| Doodle Bug | DA | 47.85 | |
| Dogfight | DA | | 95.72 |
| Dynablaster (mit Adapt.) | DA | 61.52 | 68.37 |
| Eco Quest | DV | Vorb | 82.04 |
| Einmal Kanzler Sein | DV | 64.30 | 29.90 |
| Eishockey Manager | DV | 75.21 | 82.04 |
| Elvira 2 | DV | 68.37 | 82.04 |
| Elite Plus | DA | | 88.89 |
| Elite 2 | DA | Vorb. | Vorb. |
| European Championship | DA | 47.85 | 61.52 |
| Eye of the Beholder 2 | DV | 82.04 | 82.04 |
| Falcon Collection | DA | 34.16 | |
| Falcon 3.0 | DA | | 102.56 |
| Fire and Ice | DA | 47.85 | Vorb. |
| Flies-Attack on Earth | DA | Vorb. | 82.04 |
| F-15 Strike Eagle 3 | DA | | 95.72 |
| Formula 1 Gr. Prix | DA | 82.04 | 102.56 |
| Gobliins 2 | DV | 68.37 | 88.89 |
| Gods | DA | 54.68 | 68.37 |
| Global Conquest | DA | Vorb. | 95,72 |
| Global Effect | DA | 68.37 | 68.37 |
| Gunship 2000 VGA | DA | 82.04 | 102.56 |
| Heart of China | DV | 68.37 | 82.04 |
| Harrier Jump Jet | DA | | 102.56 |
| Hexuma | DV | 82.04 | 82.04 |
| History Line | DV | 82.04 | 82.04 |
| Hook | DA | 54.68 | 75.20 |
| Human Race | DV | 68.37 | 82.04 |
| Indiana Jones 3 Adv. | DV | 27.33 | 68.37 |
| Indiana Jones 4 | DV | 82.04 | 88.89 |
| Incredible Machine | | | 68.37 |
| Inca | DV | | 95.72 |
| James Pond | DA | 20.48 | |
| Jim Power | DA | 47.85 | |
| John Madden Football | DA | 58.10 | |
| John Madden Football 2 | DV | | 68.37 |
| Jonathan | DV | 82.04 | Vorb. |
| Jordan in Flight | DA | | 75.20 |
| KGB | DV | 58.10 | 64.95 |
| Kaiser | DV | 88.89 | 88.89 |
| Kings Quest 5 | DV | 68.37 | 95.72 |
| Kings Quest 6 | DV | | 82.04 |
| Legend | DA | 61.52 | 68.37 |
| Legacy | DV | Vorb. | 95.72 |
| Legend of Kyrandia | DV | 64.95 | 75.20 |
| Legends of Valour | DA | 82.04 | 82.04 |
| Leisure Larry 5 | DV | 64.95 | 82.04 |
| Lemmings | DA | 54.68 | 68.37 |
| Lemmings Data Disk | DA | 41.00 | 47.84 |
| Lemmings Boot + ADD ON | DA | 54.68 | 61.52 |

| Programm | | Amiga | IBM |
|---|---|---|---|
| Lemmings 2 | DA | 61.52 | 82.04 |
| Lethal Weapon | DA | 47.85 | 61.52 |
| Lionheart | DA | 54.68 | |
| Links | DA | 75.20 | 88.89 |
| Links 386 Pro | DA | | 102.56 |
| Links Mauna Kea | DA | | 41.00 |
| Lure of the Temptress | DV | 61.52 | 68.37 |
| Lord of the Rings 2 | DA | 68.37 | 68.37 |
| Locomotion | DV | 47.85 | 61.52 |
| Lotus Esprit T. Ch. 3 | DA | 47.85 | |
| Mad TV | DV | 68.37 | 82.04 |
| Mad TV Data Disc | DV | 20.49 | 20.49 |
| McDonald Land | DA | 54.68 | 54.68 |
| Manchester United Euro. | | 54.68 | 61.52 |
| Mega lo Mania | DA | 61.52 | 75.20 |
| Mega lo Mania/First Sam. | | 61.52 | |
| Metallic Power Compil. | DA | 61.52 | |
| Might and Magic 3 | DV | 68.37 | 82.04 |
| Might and Magic 4 | DV | | 82.04 |
| Microprose Golf | DA | 82.04 | 88.89 |
| Monkey Island | DV | 68.37 | 82.04 |
| Monkey Island 2 | DV | 82.04 | 82.04 |
| No Second Price | DA | 47.85 | |
| Nigel Mansell Gr. Prix | DA | 54.68 | 61.52 |
| Nova 9 | | Vorb. | 82.04 |
| Premiere | DA | 47.85 | |
| PGA Golf Plus | DA | 61.52 | 68.37 |
| Perfect General | DA | 75.20 | 75.20 |
| Perfect General Data | DA | 41.00 | 47.85 |
| Prophecy of the Shadow | DA | Vorb. | 82.04 |
| Parasol Stars | DA | 47.85 | |
| Pinball Dreams | DA | 47.85 | 61.52 |
| Pinball Fantasies | DA | 54.68 | |
| Pinball Illusions | DA | Vorb. | |
| Plan 9 (mit Videofilm) | DV | 82.04 | 95.72 |
| Populous 2 | DV | 61.52 | 75.21 |
| Populous 2 Data Disc | DV | 34.16 | |
| Pool Archer McClean | DA | 47.85 | Vorb. |
| Pools of Darkness | | 60.87 | 68.37 |
| Push Over | DA | 54.68 | 61.52 |
| Police Quest 3 | DV | 68.37 | 82.04 |
| Project-X | DA | 47.85 | |
| Putty | DA | 47.85 | |
| Quest for Glory 2 | | 82.04 | 82.04 |
| Quest for Glory 3 | DV | | 82.04 |
| Railroad Tycoon | DA | 82.04 | 88.89 |
| Rampart | DA | 54.68 | 68.37 |
| Realms | DV | 61.52 | 75.20 |
| Regent | DV | 67.72 | |
| Red Zone | DA | 54.68 | |
| Ringworld | DA | | 68.37 |
| Road Rash | DA | 58.10 | |
| Sensible Soccer 92/93 | DV | 47.85 | |
| Shadow of the Beast 3 | DA | 61.52 | |
| Shadow of the Comet | DV | | 88.89 |
| Sherlock Holmes | DV | | 88.89 |
| Sleepwalker | DA | 54.68 | |
| Silent Service 2 | DA | 78.62 | 78.62 |
| Sim City/Populous | DA | 61.52 | 75.20 |
| Sim Earth | DV | 82.04 | 82.04 |
| Stunt Island | DV | | 95.72 |
| Startrek 25th Anniver. | DV | Vorb. | 88.89 |
| Street Fighter II | DA | 54.68 | 61.52 |
| Strike Commander | DA | | 88.89 |
| Strike Commander Speech | DA | | 34.17 |
| Space Max | DV | 61.52 | 68.37 |
| Special Forces | DA | 82.04 | 88.89 |
| Spelljammer | DA | | 75.21 |
| Spellcasting 301 | | | 64.95 |
| Space Quest 4 | DV | 68.37 | 82.04 |
| Space Quest 5 | DV | | 75.20 |
| Space Shuttle | DV | 61.52 | 109.40 |
| Super Cars 2 | DA | 20.48 | |
| Super Frog | DA | 54.68 | |
| Super Tetris | DA | 68.37 | 78.62 |
| Super Hero | DA | 61.52 | |
| Summer Challenge | DA | | 68.37 |
| Summoning | | | 68.37 |
| The Humans | DV | 68.37 | 82.04 |
| The Legacy | DA | | 88.89 |
| The Siege | | | 68.37 |
| Turrican | DA | 17.06 | |
| Turrican 2 | DA | 13.64 | |
| Turrican 3 | DA | Vorb. | |
| Transarctica | DV | 61.52 | 75.20 |
| Ultima 6 | DA | 68.37 | 75.20 |
| Ultima 7 | DA | • | 75.20 |
| Ultima Teil 2 | DA | | 82.04 |
| Ultima 7 kpl. deutsch | DV | | 95.72 |
| Ultima Underworld | DA | | 82.04 |
| Ultima Underworld 2 | DA | | 75.20 |
| Vroom | DA | 47.85 | |
| Vroom Data Disc | DA | 34.16 | |

| Programm | | Amiga | IBM |
|---|---|---|---|
| Vikings-Fields of Conq. | | 47.85 | Vorb. |
| Wayne Gretzky 2 Can. Cup | | 68.37 | 61.52 |
| Wayne Gretzky 3 | DA | | 82.04 |
| Wax Works | DV | 68.37 | 82.04 |
| Walker | DA | 61.52 | |
| Whales Voyage | DV | 61.52 | Vorb. |
| Winter Challenge | DA | 68.37 | 75.20 |
| Wizkid | DA | 54.68 | 68.37 |
| Wizardry 7 | DV | | 95.72 |
| Wing Commander | DV | 82.04 | |
| Wing Commander 2 | DV | | 82.04 |
| Wing Commander 2 Op. 1 | DA | | 41.00 |
| Wing Commander 2 Op. 2 | DA | | 41.00 |
| WWF Wrestling 2 | DA | 61.52 | 68.37 |
| X-Wing | DA | | 88.89 |
| Xenobots | DA | | 75.20 |
| Zool | DA | 47.85 | 68.37 |
| Zyconix | DA | 37.58 | 47.85 |

**Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen**

| SUPER NES / FAMICON | |
|---|---|
| Super NES ohne Spiel | US 279.96 |
| Adapter deutsch/us | 49.96 |
| Adapter us/deutsch | 49.96 |
| Adapter deutsch/jap | 49.96 |
| Addams Family | US 117.96 |
| Aliens | US 130.96 |
| Arcana | US 128.96 |
| American Gladiators | US 119.96 |
| Amazing Tennis | US 123.96 |
| Axelay | US 124.96 |
| Bart´s Nightmare | US 122.96 |
| Blues Brothers | US 134.96 |
| Bulls VS Lakers | US 129.96 |
| Castlevania 4 | US 128.96 |
| Chessmaster | US 127.96 |
| Cool World | US 120.96 |
| Cybernator | US 120.96 |
| D-Force | US 114.96 |
| Death Valley Rally | US 120.96 |
| Dinosaurs | US 118.96 |
| Extra Innings | US 109.96 |
| F-Zero | US 99.96 |
| Faceball 2000 | US 120.96 |
| Final Fight | US 108.96 |
| Golden Fighter | US 113.96 |
| Gun Force | US 128.96 |
| Hook | US 129.96 |
| Hyperzone | US 110.96 |
| Imperium | US 120.96 |
| Joe and Mac | US 116.96 |
| Lemmings | US 124.96 |
| Magic Sword | US 120.96 |
| Mystical Ninja | US 119.96 |
| Out of this World | US 130.96 |
| Parodius | US 129.96 |
| Prince of Persia | US 134.96 |
| Race Drivin | US 134.96 |
| Robocop 3 | US 119.96 |
| Super Battletank | US 126.96 |
| Super Off Road | US 108.96 |
| Super WWF Wrestling | US 99.96 |
| Super R-Type | US 78.96 |
| Super Double Dragon | US 124.96 |
| Super Tennis | US 96.96 |
| Super Ghouls 'n Ghosts | US 109.96 |
| Super Adventure Island | US 106.96 |
| Super Mario Cart | US 134.96 |
| Super Contra IV | US 119.96 |
| Super Bowling | US 134.96 |
| Super Slam Dunk | US 124.96 |
| Super Goal | US 118.96 |
| Super Pang | US 120.96 |
| Super Strike Eagle | US 132.96 |
| Super Aleste | US 129.96 |
| Super Soccer | US 117.96 |
| Super Star Wars | US 118.96 |
| Spindizzy | US 120.96 |
| Space Football | US 123.96 |
| Spanky's Quest | US 116.96 |
| Street Fighter II | US 139.96 |
| Soul Blazer | US 129.96 |
| Tom and Jerry | US 122.96 |
| Toxic Crusaders | US 120.96 |
| Turtles IV | US 124.96 |
| World League Soccer | US 108.96 |

**Auf alle Computerspiele in unserem Programm...**
**Wie ist das überhaupt möglich?**

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

**Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.**
**Die Ladenpreise schwanken.**
**Für welche Systeme können wir liefern?**

Amiga, IBM und Kompatible, Atari ST, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

**Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?**

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00 (in Briefmarken)
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

**Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?**

Ihr nehmt einfach den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga-Joker Wertungen unter „Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.
Nun ein Beispiel: Sensible Soccer (Amiga), empfohlener Verkaufspreis: DM 79,95
79,95 × 0,684 = **54,69**

**Vorteile für Euch:**

1. **Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.**
2. **Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.**

# Einmal Punker sein

**Der Erfolg von ALTER EGO war hierzulande nicht so deutlich zu spüren, da diese Mischung aus Strategie und Rollenspiel-Text-Adventure aus purem Englisch bestand und nie übersetzt wurde. Entsprechend werdet Ihr es – wenn überhaupt – nur noch mit viel Glück irgendwo auftreiben können. Zu Unrecht, denn etwas Derartiges wurde nie wieder produziert.**

WARNING - THIS EPISODE CONTAINS SUBJECT MATTER OF A SEXUAL NATURE

Do you wish to continue?

YES

NO

▲ *Wer könnte da Nein sagen?*

**ALTER EGO**

System: **PC, C64**, Hersteller: **Activision**, Muster von: **ASM-Archiv**.

Bei Alter Ego wird das komplette Leben simuliert, in all seinen Schattierungen, mit all seinen schlimmen, aber auch schönen Erlebnissen. Das beginnt bei der Geburt und endet – je nachdem, welchen 'Lebensweg' man einschlägt – mit dem Tod im jungen oder hohen Alter. Es gibt zwei Versionen, wobei wir die testeten, die für "males" (Männer) gedacht war *(die "weibliche" Fassung war leider nicht mehr aufzutreiben)*.

Das Spielfeld besteht aus einer Reihe von Icons, die jeweils eine bestimmte Situation symbolisieren. Wenn Ihr diese am besten meistert, verändern sich Eure Intelligenz, Sozialeigenschaften, Gesundheit, Sprachbegabung, Euer Ansehen oder ganz schlicht Euer Charakter. Mit zunehmendem Alter kommen immer mehr Icons hinzu. So könnt Ihr mit 14 Eure erste Freundin kennenlernen, später auch heiraten, Ihr könnt Euch Luxusgüter kaufen, einen Kredit aufnehmen und natürlich einen Beruf ergreifen. Der Teufel steckt im Detail, denn bereits in frühester Kindheit werdet Ihr Gefahr laufen, bei Unachtsamkeit Euer Leben zu verlieren (Spielende). Doch auch, wenn Ihr es schafft, bis zum letzten Icon (die untergehende Sonne am Horizont) durchzukommen, so habt Ihr damit nicht alles gesehen.

Peter meint:

*Kaum zu glauben, wie enorm einen dieses relativ simpel gestaltete Programm fesseln kann. Von Episode zu Episode erlebt der Spieler ein komplettes menschliches Leben im Zeitraffer und bemerkt den Augenblick gar nicht, in dem er sich – allen Warnungen der Anleitung zum Trotz – die gespielte Persönlichkeit zu eigen macht. Ja, ich gebe es zu: Ich habe bei diesem Spiel tatsächlich geheult.*

*Es war hart, als mein "Anderes Ich" erleben mußte, daß sein eben noch so vitaler, fröhlicher und alles mit seiner menschlichen Wärme begleitender Vater innerhalb weniger "Lebensjahre" plötzlich alt, schwach und traurig geworden war.*

*Ich habe mich gefragt "Was hast du bloß falsch gemacht?", als auch die zweite Frau meinem programmierten Ego nach wenigen gemeinsamen Handlungsepisoden den Laufpaß gab.*

*Ich war entsetzt, wie schnell die Zeit vergeht – denn "ich" war, ehe ich mich versah, plötzlich Mitte Vierzig und hatte eigentlich noch nichts erreicht. Für den Aufbau einer glücklichen Großfamilie war es definitiv zu spät, und all die neckischen erotischen Abenteuerchen der Spielphasen Jugend und Studentenzeit waren auf Nimmerwiedersehen dahin.*

*Das Ding von Activision brachte bereits bei seinem Erscheinen auf dem C-64 vor fast zehn Jahren die Spieletester in Verlegenheit. Ein Adventure? Eigentlich nicht, denn man beeinflußt die Spielhandlung nur durch Auswählen von Ereignistypen und "Ankreuzen" von Multiple-Choice-Antworten auf dem Schirm. Eine Management-Simulation? Auch nicht so ganz, denn dazu wird das Leben mit all seinen kleinen Unwichtigkeiten viel zu liebevoll erzählt. Dann schon eher ein psychologischer Bohrer in Programmgestalt, der seine Kraft durch die eigenen Erfahrungen und die eigene Phantasie bekommt.*

*Auf alle Fälle ein gewaltiges, bisweilen beklemmendes Spiel.*

»EIN TOLLES SPIEL!«

▲ *Das Ende ist nah...*

Denn ebenso, wie Ihr ein wohlhabender, liebenswerter Familienvater mit hohem IQ werden könnt, dürft Ihr auch Punk, Penner oder gar Gangster sein – es richtet sich allein danach, was Ihr im "Multiple-Choice-Verfahren" auswählt. Und da niemals alle Icons ausprobiert werden können, tauchen auch in Folgedurchgängen immer neue Situationen auf, deren Reaktionen oft andere nach sich ziehen.

Außerdem dauert schon ein "normaler" Durchlauf fast acht Stunden, da man sehr viel Text zu lesen bekommt; der allerdings ist sehr interessant, lebensnah und vor allem mit dem nötigen Schuß Ironie *(aber leider auch nicht ganz frei von Vorurteilen)* geschrieben.

Damals war es nicht so üblich, heute ist es fast Pflicht, Spiele zu übersetzen. Eigentlich sollte das im Falle von Alter Ego doch auch möglich sein. Ich würde sogar die CGA-Grafikauflösung akzeptieren, denn es handelt sich um eines der Produkte, bei der man auf ausgefeilte Technik verzichten kann. Der Inhalt macht's – und der ist eben einmalig, genau wie das richtige Leben. ■

*kate*

## MANIAC MANSION (NES)

Empf. VK-Preis: 100 DM, Hersteller: Jaleco, Japan, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

*Es ist schon ein paar Jährchen her, daß Lucasfilm mit Maniac Mansion eine neue Ära für Adventures einläutete. Nun schlagen Dave und seine drei Freunde auf dem NES zu und begeben sich in die geheimnisumwitterte Villa, um dort ihre Freundin aus den Klauen der verrückten "Weltverbesserer" zu befreien.*

*An der Steuerung mittels Icon- und Screen-Klick hat sich nichts geändert, dafür aber bewegen sich die Figuren schneller. Nix mehr mit gemütlichem Hin- und Herbewegen, nein! Es wird rumgeflitzt, was das Zeug hält – Knopfdruck genügt. Auch in Sachen Spielverlauf gibt es Änderungen: So bekommt Ihr beispielsweise die Sicherheitstür im ersten Stock ohne Probleme auf, indem Ihr einfach auf "öffne Sicherheitstür" geht (in der Urversion gab es an dieser Stelle eine Code-Abfrage, wegen der Raubkopierer und so). An den Texten wurde ebenfalls gefeilt – nicht unbedingt zum Nachteil des Spiels übrigens. Die Grafik indes ist zum Teil schauderhaft, was die Farbwahl angeht: Das sah ja sogar auf dem C64 besser aus. Und auf den grandiosen Einfall, jedem der drei Personen eine eigene Melodie unterzujubeln, hätte man besser verzichtet. Zum Glück läßt sich das grausige Gedudel abstellen, das den gleichen Effekt hat, als würde einer mit der Gabel in der Pfanne rumkratzen. Bleibt als Fazit, daß diejenigen, die MM noch nicht haben, ruhig zugreifen sollten, alle anderen dürfen sich den Hunni für schlechte Zeiten sparen.* ■

*kate*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 3 |
| Handlung | 10 |
| Atmosphäre | 8 |
| Gesamtnote | 7 |

»ZUFRIEDENSTELLEND«

GEHE ZU KRAFT-O-MAT
ZIEH DRÜCK BENUTZ PERSON
NIMM ÖFFNE SCHLIESS SCHALT EIN
GIB LIES GEHE ZU SCHALT AUS
SCHWAMM MANUSKRIPT
KASSETTE FARB-ENTFERNE

GEHE ZU
ZIEH DRÜCK BENUTZ PERSON
NIMM ÖFFNE SCHLIESS SCHALT EIN
GIB LIES GEHE ZU SCHALT AUS
SCHWAMM MANUSKRIPT
KASSETTE FARB-ENTFERNE

▲ *Das kennt Ihr doch noch, oder?*

# Der Traum vom Raum

**Arm sieht's heute aus: Das Apollo-Programm ist inzwischen Geschichte, Cape Canaveral zum Satelliten-Verschiebebahnhof degeneriert, die russische Raumfahrt von den politischen Umwälzungen überrollt. Doch so traumlos die Realität auch sein mag: Mit BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE kann jeder die Raumfahrt-Geschichte neu schreiben.**

**BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE**

System: **PC**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **100 DM**, Hersteller: **Interplay/Electronic Arts**, Muster von: Hersteller.

Reale Raumfahrt hat wenig zu tun mit schnellstartenden X-Wing-Fightern und Großraumschiffen, die innerhalb weniger Minuten einsatzfähig sind. Entsprechend dieser Vorgabe präsentiert sich der Spielablauf von Buzz Aldrin's Race into Space ganz anders als es der Science-Fiction-Freund gewohnt ist.

Die teilweise beängstigende Realitätsnähe gerät manchmal zur Sysiphusarbeit, die das Programm dann aber mit hervorragender Detailtreue und erfolgreichen Aktionen belohnt. Alles, was ein NASA-Director so an Verwaltungs-, Forschungs und Planungshürden vor einem erfolgreichen Raketenstart zu durchleiden hat, bietet das Spiel mausgesteuert an. Und hat man dann erfolgreich die ersten paar Millionen Steuergelder investiert, lösen sie sich auch schon in Rauch auf.

Fluch der Technik, Schlamperei oder einfach Realitätsnähe: Vor dem ersten erfolgreichen Satelliten-Start muß im Härtetest ein halbes Dutzend Atlas-Raketen dran glauben, sei's drum.

Wenn man gebannt im Mission-Control-Center sitzt und der Blick fest auf Sequenzen aus gut animierten, digitalisierten Originalbildern haftet, kommt schon Stimmung auf. Na ja – zugegeben, anfangs hilft nur der erprobte Biß in die Tischkante, wenn sich Raketen samt Inhalt schon auf der Startrampe zerlegen. Neben dem Frust ist man dann auch noch dem digitalen Spott des örtlichen Nachrichtensenders ausgeliefert, der in feinster Soundblaster-Qualität Erfolge und Mißerfolge kommentiert.

Auch für Raumfahrt-Geschichtler hat Race into Space einiges zu bieten. Alternativ zum amerikanischen Part ist es auch möglich, die sonst vom Rechner gesteuerte russische Seite zu übernehmen. Ebenso ist ein Zwei-Spieler-Modus vorgesehen, wobei sich die jeweiligen Erfolge und das nationale Ansehen in Diagrammen anzeigen lassen.

Mit viel Liebe zum Detail sind alle verwendeten Raketentypen auf russischer oder amerikanischer Seite, die einsetzbaren Raumkapseln und andere Details bis hin zu den Namen der rekrutierbaren Astronauten den Vorbildern aus vergangenen Tagen entliehen. Das Spiel bietet Geschichte zum Anfassen für Raumfahrt-Fans, denen ein erfolgreicher Satellitenstart mehr Freude bereitet als schnelle Lasergefechte in fiktiven Welten. ■

*Ulrich Schmitz/sz*

▲ Spott und Hohn als Lohn: ein fehlgeschlagener Raketenstart

▲ Die Früchte der Arbeit: eine Atlas-Rakete wartet auf den Start

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 10 |
| Spielablauf | 9 |
| Motivation | 9 |
| Gesamtnote | 9 |

»GUT«

# Wach auf, Artus!

**Parzivals Suche nach dem Gral, dem rätselhaften Abendmahlskelch, bildet das Kernstück der Sagen um König Artus, Merlin & Co.. Mehr als ein Romanschreiber hat vom Zauber dieser Stories aus der keltisch-christlichen Welt des frühmittelalterlichen England profitiert. Auch einschlägige Computerspiele gab es bereits reichlich. GRAIL QUEST ist somit kein Pionier mehr.**

**GRAIL QUEST**

System: **PC**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **CDS Software**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Willkommen bei der Rittern der Tafelrunde. Schwert und Schild liegen im zweiten Raum, und König Artus begrüßt den frisch motivierten Parzival-Spieler schon in der ersten Sequenz.

Wer sich nun nach der schon abenteuerlichen Installation des Programms auf tiefergehende Freuden einrichtet, den trifft schnell der mit 99 Punkten auf der nach oben offenen Schnarchskala versehene Grail-Quest-Hammer. Digitalisierte statische Bilder satt sowie eine Mausbedienung, die keinerlei Zugriff auf sichtbare Objekte ermöglicht. Bewegte Grafik? – Fehlanzeige! Dazu ein ausschließlich über den PC-Lautsprecher quäkender Sound.

Die Story ist ebensowenig neu wie erwähnenswert. Schon nach wenigen Räumen muß ich mich überwinden, den Rechner weiter mit dieser überalterten Form von Abenteuer zu belasten. Mein Pferd macht bei dem Versuch aufzusitzen das einzig richtige und verschwindet Richtung Westen aus diesem Rollenspiel-Museum. Ich setze noch bei ein paar Wegelagerern das Schwert an und werde nach ebenso kurzem wie spannungslosem Kampf mit digitalem Gekrächze bestraft. Nein, lieber Gral, bleib wo du bist, ich versuche mein Glück in einem anderen Abenteuer. ■

*Ulrich Schmitz/kate*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 3 |
| Spielablauf | 4 |
| Motivation | 3 |
| Gesamtnote | 4 |

»MANGELHAFT«

# Ein Stückchen ASM abgreifen ...

## ... mit Eurem SECRET SERVICE

**SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.**

**Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...**

**ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE**

* Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

06
93

# Secret Service

# Tach, ich bin der Neue...

**Wenn mir morgens der Gabelstapler den üblichen Posteingang zum Secret Service vor meinem Schreibtisch ablegt, wird mir jedesmal ein wenig klarer, warum alle so gegrinst haben, als ich mich bereitwillig damit einverstanden erklärte, diesen doch nicht unerheblichen Teil unseres feinen Magazins zu übernehmen. Was soll's, jetzt habe ich mein Fett weg – und zusätzlich noch jede Menge gestempelte Briefmarken für meine Sammlung. Großes Lob an alle Einsender, ist echt Wahnsinn, mit welchem Enthusiasmus Ihr Euch an die Lösungen heranmacht. Leider ist es ziemlich frustrierend, wenn man beispielsweise eine Space Quest 5-Komplettlösung in den Satz gegeben hat, und ein paar Tage später flattert noch so eine Lösung auf den Tisch, nur mit viel lockerer Schreibe, ordentlichen Karten und dem Hinweis, wie man auch noch den letzten Punkt gutmacht. Nur: Gesetzt ist gesetzt, und das kann selten noch umgeworfen werden. Also: Schickt Eure Post so früh wie möglich, dann kann ich auch die beste Lösung veröffentlichen. Allen, die zu spät gekommen sind, kann ich nur mein Bedauern aussprechen und für das nächste Mal mehr Glück wünschen. Ach ja, wenn Ihr mir Freezer-Adressen schickt, so vermerkt doch bitte auch, für welchen Computer und welches Modul der jeweilige Tip gilt. Ansonsten hoffe ich auch weiterhin auf rege Beteiligung an unserer Info-Börse. Der Redakteur ist neu, die Adresse bleibt:**

**Redaktion ASM
Secret Service/Agent 0815
Postfach 870
W-3440 Eschwege**

**P.s.: Durch die Umstellung sind uns leider ein paar Adressen verlorengegangen. Folgende Autoren mögen sich doch bitte einmal melden: Jan Legowski, Fraggle, Sören Schneider.**

## Comanche

Eine Komplettlösung ist's zwar nicht, aber einige Tips bringen es ja manchmal auch schon. Am Anfang jeder Mission sollte man zuerst die Übersichtskarte maximal vergrößern und auf *'Stinger Raketen'* schalten. Nun hält man Ausschau nach gegnerischen Hubschraubern, die sich im Umkreis befinden könnten. Hat man endlich einen oder mehrere gefunden, sollte man den Zielsucher aktivieren und eine *'Stinger'* abfeuern. Ab einer Entfernung zum Gegner von etwa 200 Fuß trifft diese mit einer Wahrscheinlichkeit von 90%. Man sollte als erstes alle Hubschrauber zerstören und sich nicht groß um Panzer oder Raketenwerfer kümmern, da die Hubschrauber wendiger, schneller und gefährlicher sind als die Bodenziele. Sind alle Hubschrauber zerstört, nimmt man sich die gegnerischen Raketen und Panzer vor. Für diese eignen sich die *'Hellfire Raketen'* am besten, da diese eine größere Durchschlagkraft besitzen. Die *'Standard Raketen'* sind am effektivsten bei einer Entfernung von ca. 150-200 Fuß. Allerdings ist es ratsam, immer zwei bis drei Raketen auf einmal abzufeuern, um eine möglichst hohe Trefferquote zu erreichen. Um seinen *'Wingman'* bei Einsätzen nicht unnötig zu gefährden, setzt man ihn am besten dann ein, wenn man sich noch rund 300-400 Fuß vom gegnerischen Ziel entfernt befindet. Er hat dann die größten Überlebenschancen. Die Artillerie ist am erfolgreichsten, wenn das Ziel bzw. die Ziele eng zusammenliegen *(z.B. Hubschrauber)* oder sich in einem Talkessel befinden.
Ein letzter Tip am Schluß: Wenn man Panzer in einem Canyon verfolgt, sollte man sich nicht einkreisen lassen und darauf achten, daß die Panzer nur aus einer Richtung kommen. Man kann sie dann mit den *'Standard Raketen'* beschießen. Sollten sie trotzdem aus mehreren Richtungen kommen, muß man aufsteigen und erneut angreifen, da man im Canyon nicht so ohne weiteres drehen kann und oftmals ins Kreuzfeuer der Panzer gerät. ■

*Thorsten Lenz*

## Axelay

Wer ein SuperNES und noch dazu ein Action Replay-Modul besitzt, der kann seinem Helden an der Speicherstelle *7E00 5E03* zu unendlich vielen Wiedergeburten verhelfen. ■

*Jörg Bellmann*

## Alien III

Während des Spiels ganz locker auf <B> und dann auf <N> drücken, um Euch ins nächste Level 'beamen' zu lassen. ■

*Sven Ritschel*

## Harrier Jump Jet

Nicht nur der Start vollzieht sich hier senkrecht, sondern auch der eigenen Karriere kann man sozusagen 'sprunghaft' nach oben verhelfen.
Also schnell einen Diskeditor hervorgeholt, die Datei *'barrier.$$$'* geladen und den Namen des Piloten gesucht. Alle im Spiel erscheinenden Piloten sind nach demselben Prinzip abgespeichert:
1. Name 2. Score 3. Best Mission 4. Last Mission und 5. Mission Flown
Somit dürfte es doch eigentlich kein größeres Problem mehr sein, aus einer Punktzahl von 400 *(Hex=90 01)* eine von 90000 *(Hex=90 5F 01)* zu werkeln. Manchmal sind Best Mission, Last Mission und Mission Flown direkt miteinander *(ohne Hex=00)* verbunden. In einem solchen Fall ganz einfach wie gewohnt die alten Werte durch die neuen ersetzen, selbst wenn die neuen Werte dann mehr Platz einnehmen sollten. Kleiner Tip am Rande: Natürlich sind noch weitere Daten *(wie z.B. Rank)* dort abgespeichert, aber das könnt Ihr ja selbst mal herausfinden... ■

*Sebastian Verstege*

## Castles 2 Siege & Conquest

Ein möglicher Weg für die PC-Version, um König von Frankreich zu werden, sei hier kurz geschildert: Als Spieler wähle man *'Philip – Duke of Burgundy'* aus, stelle die einfachste Spielstufe ein *(easy)*, klicke *'Plots und Battles'* an und stelle die Rohstoffe *(Commodities)* auf gleichmäßig *(balanced)* ein. Anschließend wird das Spiel ganz normal gestartet. Es sollten nicht mehr als drei bis vier Gebiete *(mit den Rohstoffen: Gold, Eisen, Food und Holz)* im Besitz des Spielers sein. Mit dem Gold und dem Food *(Essen)* muß die Armee bezahlt werden, Eisen und Holz wird für den Bau des Schlosses, der Katapulte, der Ballista und Belagerungstürme sowie zum Anwerben von Rittern und Bogenschützen benötigt. Um die jeweiligen Befehle möglichst rasch ausführen zu können, drücke man die rechte Maustaste so lange, bis die Befehle ausgeführt worden sind. Auf diese Weise kann man in kürzester Zeit seine Lager mit den begehrten Rohstoffen auffüllen und sich zusätzlich eine recht große Armee halten.
Nun sollte man die freundschaftlichen diplomatischen Beziehungen zum Nachbarn aufrechterhalten. Das bedeutet, der Nachbar sollte nicht angegriffen werden, und die Beziehungspunkte sollten nicht weniger als drei betragen, da sonst die Gefahr besteht, vom Nachbarn angegriffen oder sabotiert zu werden. Wenn Ihr Euch an diese 'Goldenen Regeln' haltet, kann eigentlich nichts schief gehen, und Euer Punktestand dürfte sich sehr bald in Richtung der geforderten 7000 bewegen. Dann dürft Ihr Euch nämlich beim Papst um die Krone bewerben.
Anschließend müßt Ihr lediglich noch den Angriffen des Computers über einen Zeitraum von vier bis fünf Monaten standhalten, was bei einer solch großen Armee aber kein Problem darstellt, und schon bald werdet Ihr die französische Krone Euer eigen nennen können. ■

*Christoph Koch*

## The Incredible Machine (PC)

Wer in einem Level nicht mehr so richtig weiterkommt, sollte im Paßwortmodus den letzten Levelcode *XYLOPHONE* eingeben. Alle Levels können von nun an direkt per Mausklick angewählt werden. ■

*Thomas Morgen*

## Aquatic Games (James Pond III)

Gewinner beim *'100 Metre Splash'* wird man, wenn man *Daniel Langes* Tip befolgt:
Das Rennen fängt man ganz normal an. Den Joystick erst mal nicht anfassen, sondern warten, bis der Vogel auf der Badewanne vorbeischwimmt. Den Vogel überspringen und weiterlaufen. Jetzt kommt der Flattermann angeflogen, faßt James Pond (Euch) und fliegt bis kurz vors Ziel. Und da die Luftlinie ja bekanntlicherweise kürzer ist als die Strecke zu Lande oder auf dem Wasser, werdet Ihr auch als Sieger aus dem Rennen hervorgehen und dafür auch noch mit 25000 Bonuspunkten belohnt. Gewußt wie... ■

*Daniel Lange*

## Hardnova

Tips zur Erhöhung der Talente der einzelnen Charaktere:
Die wichtigsten Talente sind, egal welcher Rasse man angehört, *Aptitude (um weitere Talente pro Stufe nochmals erhöhen zu können)* und *Agility (um schneller hintereinander schießen zu können)*. Um die Stufenleiter zügiger emporklettern zu können, solltet Ihr das *Robolabyrinth* besuchen. Vorher solltet Ihr Euch allerdings bis zu den Zähnen bewaffnen. Jedesmal, wenn Ihr alle Droiden abgeschossen habt, solltet Ihr <F10> drücken und anschließend mit einem Druck auf <A> weiterspielen; Danach sind alle Droiden und Flags wieder da. Das wiederholt man dann so lange, bis keine Munition mehr im Pool ist.

Allgemeine Tips:
Die beste Rüstung ist die *'Flak Vest'*, denn sie bietet ausreichenden Schutz vor Schüssen, behindert den Spieler aber kaum in seiner Bewegungsfreiheit. Im 'Starkiller Hauptquartier' sind die Waffen und Munition am billigsten. Im 'Trade Center' auf Varon *(nein, nein, nicht das World Trade Center in den Vereinigten Staaten)* sind die Preise dafür um so gepfefferter. An der Raumstation um 'Ariel' gibt es den günstigsten Treibstoff und auf Tikkor die billigsten Ersatzteile. Raketen sollte man nicht kaufen, da sie im Prinzip reine Geldverschwendung sind. Im Falle eines Gefechts ist ein fixer Fluchtversuch oftmals gesünder als ein Kampf, und das gilt sowohl im Weltraum als auch auf einem Planeten. Die Signatur JC 17 EL DORADO wird von den arielschen Wachschiffen nicht wahrgenommen, und man braucht nicht zu bezahlen, solange man nicht gesehen wird. ■

*Felipe Garcia*

## Der Patrizier

Alle werden älter, Mann, doch keiner wird so schnell *Aeldermann* wie *Richard Linsel*.
Wer zum Aeldermann gewählt werden möchte, sollte zunächst einen Diskeditor laden und anschließend den letzten Speicherstand seines Amiga-Spiels einlesen. Nun muß man nur noch die folgenden Werte verändern, und schon kann man in die Geschichte der alten Aeldermänner eingehen:
*Ausgehend von der Adresse 1a0*
*1a0: 1*
*1a1: e8*
*1a2: 48*
Wenn man den Spielstand dann wieder auf die Diskette zurückverbannt, kann man sich über einen Kontostand von 32.000.000 Talern erfreuen.
Wer allerdings ein Action Replay zur Hand hat, kann sich das Leben in seinem Heimathafen erheblich erleichtern und die Anzahl der jeweiligen Waren nach Belieben verändern: ■

*Dominic Di Rosa*

| | Hamburg | Bremen | Lübeck | Rostock | Stettin | Danzig | Visby | Riga |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Fleisch: | C2D021 | C2CDC1 | C2CBF9 | C2CD29 | C2CE71 | C2CB79 | C2CEF1 | C2CE59 |
| Geschirr: | C2D02B | C2CDCB | C2CC03 | C2CD33 | C2CE7B | C2CB83 | C2CEFB | C2CE63 |
| Bier: | C2D025 | C2CDC5 | C2CBFD | C2CD2D | C2CE75 | C2CB7D | C2CEF5 | C2CE5D |
| Roheisen: | C2D037 | C2CDD7 | C2CC0F | C2CD3F | C2CE87 | C2CB8F | C2CF07 | C2CE6F |
| Pfeffer: | C2D031 | C2CDD1 | C2CC09 | C2CD39 | C2CE81 | C2CB89 | C2CF01 | C2CE69 |
| Tran: | C2D035 | C2CDD5 | C2CC0D | C2CD3D | C2CE85 | C2CB8D | C2CF05 | C2CE6D |
| Getreide: | C2D01F | C2CDBF | C2CBF7 | C2CD27 | C2CE6F | C2CB77 | C2CEEF | C2CE57 |
| Leder: | C2D03D | C2CDDD | C2CC15 | C2CD45 | C2CE8D | C2CB95 | C2CF0B | C2CE75 |
| Wein: | C2D02F | C2CDCF | C2CC07 | C2CD37 | C2CE7F | C2CB87 | C2CF0D | C2CE67 |
| Pelze: | C2D033 | C2CDD3 | C2CC0B | C2CD3B | C2CE83 | C2CB8B | C2CF03 | C2CE6B |
| Wolle: | C2D039 | C2CDD9 | C2CC11 | C2CD41 | C2CE89 | C2CB91 | C2CF09 | C2CE71 |
| Hanf: | C2D03F | C2CDDF | C2CC17 | C2CD47 | C2CE8F | C2CB97 | C2CF0F | C2CE77 |
| Pech: | C2D041 | C2CDE1 | C2CC19 | C2CD49 | C2CE91 | C2CB99 | C2CF11 | C2CE79 |
| Salz: | C2D03B | C2CDDB | C2CC13 | C2CD43 | C2CE8B | C2CB93 | C2CE23 | C2CE73 |
| Holz: | C2D02D | C2CDCD | C2CC05 | C2CD35 | C2CE7D | C2CB85 | C2CEFD | C2CE65 |
| Tuch: | C2D029 | C2CDC9 | C2CC01 | C2CD31 | C2CE79 | C2CB81 | C2CEF9 | C2CE61 |
| Fisch: | C2D023 | C2CDC3 | C2CCFB | C2CD2B | C2CE73 | C2CB7B | C2CEF3 | C2CE5B |
| Honig: | C2D027 | C2CDC7 | C2CBFF | C2CD2F | C2CE77 | C2CB7F | C2CEF7 | C2CE5F |

## Dragon's Lair III

Hier ist sie, die Wegbeschreibung zu Dirks neuestem Filmabenteuer auf dem Amiga:
**Level 1:** nach oben, Feuerknopf, Feuerknopf, rechts und wiederum Feuerknopf.
**Level 2:** Feuerknopf, links, links, links, hoch, runter, Feuerknopf, rechts, Feuerknopf, links, Feuerknopf, hoch, links, rechts, Feuerknopf, links, hoch, rechts, links und zum Schluß Feuerknopf.
**Level 3:** hoch, links, runter, rechts, rechts, runter, Feuerknopf, hoch, links, runter, rechts, Feuerknopf, Feuerknopf und abermals Feuerknopf.
**Level 4:** links, Feuerknopf, runter, rechts, rechts, hoch, Feuerknopf, hoch, Feuerknopf.
**Level 5:** Feuerknopf, Feuerknopf, runter, Feuerknopf, Feuerknopf, links, hoch, hoch, rechts, hoch, rechts, rechts, hoch rechts, rechts, runter, links, runter, rechts, rechts, Feuerknopf.
Und schon hat man das Spiel gelöst und einen wundervollen Zeichentrickfilm gesehen. ■

*Thomas Bittelmeyer*

Wer allerdings zu faul für diese Joystickübungen ist und sich einfach nur die Filmversion anschauen möchte, sollte während des Vorspanns TTIME eingeben und sich der Filmsequenz hingeben. ■

*Lars Teichmann*

## Sensible Soccer 92/93

Allgemeine Tips:
1. Bei Rückpässen der gegnerischen Mannschaft sollte man immer den Torwart attackieren, da dieser den Ball nicht in die Hand nimmt bzw. nehmen darf. Aus diesem Grund muß man bei eigenen Rückpässen ebenfalls aufpassen, daß der Gegner kein allzu leichtes Spiel hat und zum Torerfolg kommt.
2. Bei Weitschüssen, die der Torwart lediglich 'abklatschen' läßt oder die vom Pfosten abprallen, sollte man immer mit dem/den am nächsten stehenden Spieler(n) 'hineingrätschen'. So müßte es möglich sein, ein Tor etwas leichter zu erzielen.
3. Es empfiehlt sich auch, die Aufstellung Angriff (Attack) zu wählen, da sich auf diese Art und Weise die Möglichkeit ergibt, speziell im Mittelfeld und im Sturm gekonnte aber vor allem effektive Kombinationen durchzuführen. Das Ergebnis ist eine hohe Trefferquote, und es spielt kaum eine Rolle, daß auch die Anzahl der Gegentore höher ausfallen kann. Diesem Gesichtspunkt sollte man weniger Bedeutung beimessen, denn die Hauptsache ist doch immer noch der Sieg, oder?
4. Die Spitzenspieler sollte man in einer Reihe aufstellen, da sie in einer solchen Formation besonders gute Kombinationsfähigkeiten aufweisen.
5. Da der Computer fast immer von außerhalb des Strafraumes aufs Tor schießt, sollte man ihn so früh wie

# HINT HUNT

## Die Fragen . . .

### Buck Rogers

Ein verzweifelter Leser kommt nicht mehr von der RAM-Basis auf Ceres weg, da ein schwerer Kreuzer ihn immer wieder fertig macht und er den Laser nicht aktivieren kann, um das Schiff zu zerstören. Hilfe erbittet Florian. ■

### Star Trek

Trotz Auflösung im ASM-Sonderheft 16 komme ich in der vierten Mission nicht weiter. Wie kann ich eine Funkverbindung zur Enterprise herstellen? ■

### Heart of China

Franks Flugzeug ist im Himalaja abgestürzt, Lucky holt Hilfe, Chi gibt Kate ein Heilmittel, zieht die Plane auf und deckt sie zu. Wie geht's dann weiter? ■

### Cosmo s Cosmic Adventure

Gurgel kommt im zehnten Level nicht weiter. Nach den vier Türen ganz oben wartet ein igelartiges Monster. Was hat es mit ihm auf sich? Bei jeder Berührung geht ein wenig von meiner Health flöten. ■

### Bard s Tale III

1. Wie komme ich in den "Tunnels" unter dem "Temple of the Mad God" zum Reich des "Brillhasti ap Taji"? 2. Wie kann ich verhindern, daß in manchen Räumen dauernd das Licht ausgeht? ■

*Sacha*

### Underworld II

Vl'Hurg hat einige Probleme bei Origins neuem Mega-Adventure. Wo muß man in den Ice Caverns den Rod of Altara benutzen? Wie kommt man ins dritte Level der Pits of Carnage? Wie killt man Dorsdag? Wie öffnet man das Portcullis im zweiten Level von Killorn Keep? Wie kommt man an das dortige Blackrock Gem heran? Ist Nystul völlig außer Betrieb, oder hilft er einem später wieder? Wo findet man den Flam Stone? ■

### Waxworks

Wie kommt Andreas in der Pyramide am Stolperdraht mit den Messern vorbei? ■

### Monkey Island

Völlig verzweifelt sitzt Lilli in der schweren Version von Monkey Island II auf Phatt fest. Den alten Trinker hat sie durch den Gang hinter dem Wasserfall gefunden. Wie kann sie jetzt allerdings den Lichtstrahl, der durch das Fernrohr in der Hand der Affenstatue in den alten Bilderrahmen fällt, auf die Falltür lenken? Spiegel bzw. Spiegelscherben gibt's auf der ganzen Insel nicht, und auch mit der "blitzblank polierten Säge" kann man nichts anfangen. ■

### King s Quest

In der deutschen Version des Sierra Adventures scheitert Uwe immer wieder an den "Klippen der Logik". Der Lösung des zweiten Rätsels (Meister der Sprachen) kommt er auch durch intensives Studium des Handbuchs nicht näher. Wer weiß Rat? ■

### Monkey Island

Piratenlehrling Heiko hängt bei der Amiga Version von Monkey Island an zwei Stellen. Zunächst einmal kommt er im Geisterschiff nicht an der Ratte vorbei an das Fritierfett heran. Außerdem weiß er nicht, wie man den Affen zu den Eingeborenen bringt. ■

### Alone in the Dark

Gleich mehrere Fragen zur Geisterhatz hat Sebastian. Wie bekommt man die sechs Geister zum Tanzen? Zwei Schallplatten, die aber anscheinend nicht den Wünschen der Geister entsprechen, wurden schon gefunden. Wie kommt man an dem Riesenwurm in der Röhre hinter den beiden Löchern vorbei? In der Bibliothek ist am linken Bücherregal eine hellere Fläche. Ist das die Geheimtür, von der am Anfang des Spiels bei der Frau im Brief geredet wird? Wenn sie das ist, wie wird sie geöffnet? Wenn sie das nicht ist, wo ist die richtige Geheimtür?

### Suspicious Cargo

Graf Vladimir D. wird verfolgt. Er befindet sich schon auf der Lucky Lady, hat versucht in den Hyperraum zu entkommen, das Bypass-Zwischenrätsel durch Überspringen gelöst und schafft es trotzdem nicht, die Polizei-Fregatte abzuhängen. ■

### Deuteros

Thomas K. aus Dortmund hat folgende Probleme: 1. Wie komme ich in die anderen Systeme, um dort eine Orbitalstation zu errichten? 2. Die eroberten Orbitalstationen und Oberflächenstationen liefern trotz aktiver "Mining Rigs" keine Rohstoffe mehr. Woran liegt's? 3. Mein Forschungsteam (Professor und 250 Wissenschaftler) kommen mit der Erforschung des Tachyon Transmitters nicht weiter. ■

### Underworld II

Der "Ring of Humility" im fünften Level macht Stefan schwer zu schaffen. Laut Komplettlösung aus der Special 17 soll der Ring durch ein magisches Kraftfeld geschützt sein, welches durch Betätigen des Hebels verschwindet und den Ring freigibt. Das Problem: Ich sehe weder ein magisches Kraftfeld, noch erscheint der Ring beim Betätigen der Hebel in der angegebenen Reihenfolge. ■

### Mission Forever

Frank benötigt beim Mega-Oldie für den ST Hilfe. Wie schafft er es, den Safe (oder was immer das sein soll) im obersten Stockwerk zu knacken? Ein Cheat für unendliche Leben wäre auch nicht schlecht. ■

### Indy III

Andi wüßte doch sehr gerne, wie er in das Zimmer von Henry kommt, der auf Schloß Brunnwald gefangen ist. ■

### Goblins II

Wie macht Christian den zweiten Fießling freundlich, nachdem er den ersten mit den Fleischbällchen versorgt hat? Geht das mit einer Kakerlake? Wenn ja, wo findet man die? ■

### Laura Bow II

Hans-Joachim und seine Frau verzweifeln bei Laura Bow II. In der Schlußsequenz wird Laura immer wieder auf dem Bett ermordet, mal nach einer Teillösung mit Beifall, mal ohne. Wer kann die Akteure und Motive richtig benennen. ■

# ... und ein paar Antworten

## ..Alone in the Dark

Sebastian kann die Frage von Hendrik aus der ASM 3/93 beantworten: Wenn Du die Vase aus dem Zimmer mit den Teddy auf dem Boden wirfst, zersplittert sie, und Du findest einen Schlüssel, mit dem Du die Kommode aufschließen kannst. Die dort gefundenen Spiegel drückst Du den Statuen in die Hand, und siehe da, die Medusen fallen tot um. ■

## Eye of the Beholder I

Rudolf hat in Ausgabe 3/93 ein Problem im fünften Level des SSI-Klassikers, auf das Bernd eine Antwort weiß: Die Nische, in der sich die Speisekammer-Rune befindet, ist für den Fortgang des Spiels bedeutungslos. Man verläßt den riesigen Saal durch eine der drei Türen, durch die man gekommen ist, und wendet sich nach Osten. Man kommt in einen Raum mit einem Katzenschalter und zwei Runen. Im Süden befindet sich eine Anlage, die es in sich hat. Es ist ein kreisförmiger Gang, den man zuerst einmal im Uhrzeigersinn begehen sollte. Dabei passiert es, daß sich bei jedem Schritt hinter dem Spieler ein Loch bildet. Auf dem Weg findet man einen goldenen Schlüssel, den man in ein auftauchendes Schloß steckt. Es öffnet sich ein Raum mit einer Rüstung. Wenn man den Weg im Uhrzeigersinn fortsetzt, findet man noch einen Schlüssel und einen Teleporter. Man benutzt ihn und findet sich in der Vorhalle wieder. Der Katzenhebel wird gezogen, und siehe da, alle Löcher sind verschwunden. Jetzt schnell in den Raum mit der Rüstung, den anderen Schlüssel in das südliche Schlüsselloch gesteckt, und es offenbart sich ein anderer Teleporter, den man betritt. Man wird nun in ein anderes Gebiet teleportiert und metzelt noch ein paar Giftspinnen ab. Danach geht man durch eine Scheinwand im Norden (einfach zu finden) und sieht viele Teleporter. Man kartiert und schreibt sich auf, wo die einzelnen Teleporter hinführen. So landet man dann auch bei diversen Hebeln, welche diverse Türen zur Treppe ins sechste Stockwerk öffnen. ■

## Ultima VII

Christian Meyer weiß die Lösung zur Frage aus ASM 4/93: 1. Zuerst geht man zu Modra und befragt diese. Dann nimmt man die "black Potion, purple Potion", die leere Flasche und den Trank, der andauernd die Farbe wechselt. Man geht zu Caines Haus. Dort steht eine große Glasapparatur mit drei geraden und einer gewundenen Röhre. Man stellt die drei Tränke unter die geraden Röhren (Reihenfolge egal) und die leere Flasche unter die gewundene. Nun stellt man den unter der Apparatur befindlichen Brenner an. Jetzt bekommt man den Trank. Um den Liche zu fangen, stellt man die Uhr im Tower und wartet bis Mitternacht. Dann geht man zu den Steinbetten und wartet, bis er sich hingelegt hat. Nun stülpt man den Käfig über ihn, den man zuvor in den Brunnen getaucht hat, und benutzt den Trank. 2. Wenn man Geld braucht, sollte man in den Dungeon Destard gehen. Man stellt auf das Inventar, sammelt Gold und Juwelen ein und benutzt den Help-Spruch. In Britain geht man zur Münzanstalt und zum Juwelier und tauscht es ein. ■

## The Simpsons

Sebastians Problem aus der 3/93 kann Jan recht einfach beheben: Man muß sich in dem Laden, welcher sich unter dem Schild mit der Aufschrift "Wet Paint" befindet, einen Schraubenschlüssel beschaffen und damit den Hydranten vor dem Laden öffnen. Durch den entstehenden Wasserstrahl wird das Schild rot. Bereits im Titelbild des Spiels (Familie beim Fernsehen) kann das Wort "COWABUNGA" schnell eingetippt werden. Bart hat dann unendliche Leben. ■

## Ultima VII

Auch Kreditberater Wolfgang Müller hat einen Tip, wie man bei Ultima zu mehr Kohle kommt. Man geht in Britain zu Batlin, dem Führer der Gemeinschaft und Mitglied von dem Verein. Die dann folgenden Fragen beantwortet man nach Belieben. Wenn Batlin nun fragt, ob man für ihn ein Kästchen nach Minox bringen kann, lehnt man zunächst einmal ab. Nun beendet Batlin die Unterhaltung. Jetzt aber kommt der Trick: Spricht man nun Batlin erneut auf die Kassette an und sagt zu, diese nach Minox zu bringen, erhält man 100 Ex-Points und 100 Goldstücke. Dies kann man beliebig oft wiederholen. ■

## Police Quest I

Daniel Meyer meint, mit der dürftigen Antwort zu der PQ-Frage von Björn aus Heft 4/92 wird selbiger das Problem wahrscheinlich nicht lösen können: Nach dem Anhalten wird erst einmal Verstärkung über Funk gerufen. Sobald diese eingetroffen ist, kann man aus dem Wagen aussteigen. Danach wird der Typ aufgefordert auszusteigen (come on). Gleich nachdem der Kerl ausgestiegen ist, befiehlt man ihm stehenzubleiben (stop) und sich danach hinzulegen (lay down). Dann kann man ihn in Ruhe verhaften. ■

## Legend of Fairghail

Thomas Eibl weiß weiter. Das Codewort für die Element-Wache in den Zwergminen lautet "NAGEL". ■

## Zelda III

Zur Frage von Michael, wie man durch die Tür nördlich des Wüstenpalastes gelangt, hat Dr. Heinrich Winkel die passende Antwort: Wenn Du im Raum bist, mußt Du zum zweiten Stein von links gehen und ihn nach unten schieben. Nachdem Du das getan hast, bist Du trotzdem noch nicht näher am Endboß. Um zu ihm zu gelangen, mußt Du aus dem Raum mit den sechs Steinen raus und nach oben gehen. Du findest einen Höhleneingang, der von Steinen umgeben ist. Räume die Steine aus dem Weg und gehe in die Höhle, wo du den Endboß suchst. ■

## The Humans

Die Probleme, die David in 3/93 mit Humans hat, kann Matthias Raps gar nicht verstehen. Der neunte Level ist eigentlich gar nicht so schwer. Man sammelt alle drei Speere auf, die im Level herumliegen, und wirft sie auf die Dinosaurier. Bei den ersten beiden Treffern zuckt er, und beim dritten bricht er zusammen: Der Level ist schon geschafft. Der eine Speer liegt hinter dem Dinosaurier. Um an ihn heranzukommen muß ein Human vom Saurier gefressen werden, während ein anderer vorbeischleicht. ■

## Laura Bow II

Alexander kann Toni helfen. Die beiden deutschen Antworten lauten: Leib und Grab. ■

## Ultima VII

Noch eine Antwort zur Frage aus Heft 4/93 von H. Schroeter: Tja, wie Du den Trank für den Leech mischen mußt, weiß ich selber nicht so genau, aber dafür kann ich Dir sagen, wie du zu Geld kommst:

Man begebe sich nach Cove und nehme Jaana in die Party auf. Zurück in Britannia, begebe man sich in hinterhältiger Absicht in die Bank und töte neben den Wachen auch die Kassiererin. Bei der Leiche der letzteren findet man drei Schlüssel, mit denen die Türen geöffnet werden können. Nun ist der Weg zu den Geld- und Goldvorräten frei – bis auf einige Kisten, für die man noch zusätzliche Dietriche benötigt. Nach dem Raubzug steckt man der Leiche wieder die Schlüssel zu und bittet Jaana, die Gnädigste doch wiederzubeleben. Das macht diese dann auch, und die Welt ist wieder in Ordnung. Und da sich die Kassiererin an nichts erinnern kann, können Gold und Nuggets noch in rund 1500 solide britanische Goldmünzen eingetauscht werden. ■

## Pacific Island

Hansi hatte in Heft 2/93 Probleme, die Bernd beseitigen kann. Das Artilleriefeuer sollte man auf die Punkte 5 und 6 legen und hoffen, einige der Panzer in den Wäldern zu erwischen.

Sobald das Spiel beginnt, in Richtung Süden sehen und die drei Panzer zerstören, die im Dorf stehen. Danach ein Platoon zu Punkt 1 fahren lassen – und zwar auf direktem Weg, da sonst die Zeit knapp wird.

Das nächste Platoon schickt man nach Punkt 2. Man sollte diese Einheit am südlichsten Rand des Dorfes plazieren, so daß man den südlichen und den östlich gelegenen Wald sehen kann. Noch ein Platoon schickt man nach Punkt 3 und läßt ihn da die Gegner zerstören, die über die Straße nach Westen flüchten wollen. Es handelt sich lediglich um drei Versuche, dann kann man die Einheit abziehen und bei der Sicherung des Konvois helfen lassen. Der letzte Zug geht nach Punkt 4, wo eine Radarstation und noch ein paar Einheiten des Gegners weggeblasen werden.

Wenn der Konvoi dann von feindlichen Panzern befreit in Richtung Dorf losfährt, sollte die Einheit an Punkt 4 den östlichen Wald beobachten. Der Verband von Punkt 1 sucht den westlichen Wald nach Gegnern ab. Jetzt kann es leicht passieren, daß man in dem Gewimmel Freund und Feind nicht mehr auseinanderhalten kann. Als nächstes kann dann auch die Einheit von Punkt 3 nachrücken. Der Platoon im Dorf sollte dort verbleiben, da der Feind dieses als nächstes überrennen will. ■

## Battle Tech

In der ASM 4/93 wurde wurde nach Dr. Tellhim gesucht. P. Mailand hat ihn in der "Investors Hut" gefunden.

Andreas Gericke hat eine Hilfe für Sven parat: Vermutlich fehlt der "White Code". Ihn holst Du aus dem Sternenraum, rennst zum Generator, und damit sollte die werte Dame auch schon erscheinen. Auch für den unbekannten Leser, der Probleme mit dem gleichen Spiel hat, gibt es einen Tip: Wenn Du weißt, wo die Hütte liegt, holst du dir einen Tech und einen Arzt. Die beiden werden jetzt auf ihrem Gebiet trainiert, und schon kann man in die Hütte einmarschieren. ■

## Hard Nova

Hier ist Christoph Niederkleines Antwort auf Fritzens Frage in Heft 4/93: Der Weg zu diesem Raum wird einem nur dann geöffnet, wenn man dem Barkeeper ein bestimmtes Paßwort sagt. Dieses Paßwort erhält man in einer anderen Bar auf einem anderen Planeten von einem Händler, der einem den Auftrag gibt, die Leute in diesem Zimmer zu plätten, weil diese irgendeinen Vertrag nicht eingehalten haben.

Das sollte man aber erst versuchen, wenn man selbst genug Hitpoints und gutes Equipment besitzt. Das Spiel läßt sich aber auch bestens ohne diese Aktion lösen. Zu den Typhons ist eigentlich nur zu sagen, daß das Ziel des Spiels darin besteht, deren Invasion zu verhindern. Wenn man das durch bloßes Abballern aller Typhonschiffe erreichen könnte, wäre mir das ganze Spiel ehrlich gesagt ein wenig zu hörnig. Vielmehr sollte man versuchen, so ein Schiffchen zu entern. Da lassen sich nämlich zwei feine Datendisketten finden, welche man von dem Computer, der Damien Altron erzeugt, übersetzen lassen kann. Der weitere Weg führt dann über die DSRE Labs, eine ältliche Sängerin und einen hohlen Asteroiden. Mit dieser ganzen Geschichte läßt sich dann auch das Intro besser verstehen. Ebenso bekommt dann dieser eine Planet mit der extrem hohen Schwerkraft einen entscheidenden Sinn. ■

möglich, d.h. im Mittelfeld attackieren. Gelingt dies nicht, müssen die Abwehrspieler diese Aufgabe übernehmen (logisch, oder?), wobei hier darauf zu achten ist, daß die Abwehrspieler niemals zu weit nach vorne laufen, da sie sonst sehr leicht vom Gegner ausgespielt werden können und man oft ein Tor einfängt.

**Die (leichten) Torszenen**

1. Die auf der ersten Zeichnung dargestellte Torszene ist die sicherste von allen. Man läuft dazu schräg auf den Elfmeterpunkt zu und hält sich etwas rechts. Dann verpaßt man dem Ball einen Rechtsdrall *(Effet)*, wobei die aufgezeichnete Joystickhaltung beachtet werden sollte; zudem ist es entscheidend, daß der Schuß vor dem 16-Meter-Raum durchgeführt wird, damit nicht die gegnerische Abwehr *(erfolgreich)* attackiert. Beherrscht man diesen Ball, ist es sogar möglich, selbst den stärksten Computergegner zweistellig zu besiegen!

2. Während der zweiten Torszene läuft man nicht direkt auf den Torpfosten zu, sondern hält sich etwas links bzw. rechts *(möglichst in der Mitte zwischen 5-Meter-Raum und Pfosten)*. Der nun folgende Schuß, den man kurz nach dem Eintreten in den '16er' abgibt, wird mit Links- bzw. Rechtseffet versehen – und Tor!

3. Man läuft wiederum schräg auf eine der beiden Torecken zu. Wird man nicht attackiert, so schießt man den Ball unmittelbar ins Tor, ohne ihn anzuschneiden. Selbst hochkarätige Torhüter müssen dabei oft hinter sich greifen.

4. Bei dieser Torszene ist darauf zu achten, daß man die angegebene Position ziemlich genau einhält. Der Spieler wirft den Ball in die beschriebene Richtung ein. Der jeweilige Stürmer, der diesen Ball annimmt, läuft nun auf gleicher Höhe in Richtung der rechten bzw. linken äußeren Ecke des '16ers'. Von dort erfolgt ein nach rechts bzw. links angeschnittener Schuß, der zwar nicht immer im Netz landet, aber immer öfter...

5. Spieler 1 schießt den Ball mit einem Rechts- oder Linkseffet in die gegnerische Hälfte. Oftmals kommt der Ball so, daß ihn ein zweiter Mitspieler *(Spieler 2)* ohne größere Probleme annehmen kann. Der führt den Ball dann soweit schräg, daß er, falls er direkt aufs Tor zuliefe, genau in eine der beiden Ecken treffen würde. Hat man diesen Punkt erreicht, kickt man den Ball, ohne ihn vorher anzuschneiden, direkt ins Tor. Wichtig ist dabei jedoch, daß der Schuß noch möglichst vor dem '16er' erfolgt. ■

*Niklas Feuring*

## Motörhead

Und wo wir einmal beim Freezen sind, lassen wir das MKIII gleich am AMIGA 500 und verschaffen uns an der Stelle 10186 ein paar zusätzliche Leben und bei 10188 noch weitere Schüsse (max. 12!). ■

*Stefan Blümel*

## Pitfighter

Hier kann man die Leben von Player 1 bei der Adresse *5A31* und die von Player 2 bei *5AFB* verändern. Die Zeit läßt sich ebenfalls manipulieren; und zwar bei *6E5F*. ■

*Stefan Blümel*

## Bundesliga Manager Pro 2.0

Mit den folgenden Tips von *Tobias Koch* sollte es nun kein Problem mehr sein, im Endlos-Modus alle möglichen Pokale und Titel zu ergattern:

**Verträge**

Zu Beginn der Saison mit ALLEN Spielern 4-Jahres-Verträge abschließen. Später – im vierten Jahr – sollte man die Spieler verkaufen und billige Spieler wieder einkaufen, die man auch für 4 Jahre verpflichtet. Am Saisonende sollten die Verhandlungen der Spieler ernst genommen und ihre Forderungen akzeptiert werden. Sollten die Forderungen zu hoch sein, könnte man eine Kürzung von z.B. 92.746 auf 92.000 oder bei einem Jahr Laufzeit auf 90.000 vornehmen und den Spieler auf die Transferliste setzen, was oftmals die doppelte Verkaufssumme einbringt!

**Transferliste**

Spieler im Alter von 33 Jahren soll-

ten stets auf die Transferliste gesetzt werden, da sie sehr bald ihren Job als Fußballer an den Nagel hängen werden. Spieler, die mehr als 1 Million NETTO einbringen, sollte man immer verkaufen, selbst wenn sie nicht auf der Transferliste stehen. Für einen solchen Spieler kann man dann einen ähnlich starken ausleihen. Das Ausleihen von Spielern kurz vor Saisonende lohnt sich nur dann, wenn man noch die Chance hat, Meister oder Pokalsieger zu werden.

**Finanzen**

Von Beginn an muß man die Spieler so oft wie möglich ins Trainingslager schicken, da ihre Spielstärke auf diese Weise am effektivsten zunimmt. Eine Orientierung dabei stellen die folgenden Werte dar:

– für die 3. Liga mindestens die Stärke des 16. Platzes der 2. Liga;
– für die 2. Liga mindestens die Stärke des 15. Platzes der 1. Liga;
– für die 1. Liga mindestens die Stärke von 80.

Des weiteren sollte man genügend Geld in einen Stadionausbau investieren:

– bis Ende der 3. Liga 25.000 (ausschließlich Stehplätze);
– bis Ende der 2. Liga 45.000 (ausschließlich Stehplätze);
– in der 1. Liga bis zu 80.000-100.000 (Steh- und auch Sitzplätze).

**Training**

Die Anfangseinstellung normal übernehmen und unverändert lassen, lediglich *Intensität* bis Maximum (10 Bälle) gehen und Höchstausgaben für die *Jugendförderung* tätigen.

**Taktik**

Die erfolgreichste Taktik ist *Mittelfeld*. Dabei den Einsatz in der Mitte lassen (= etwas gelb) und nicht verändern! Man sollte es außerdem stets vermeiden, Spieler auszuwechseln, auch bei einer Unterzahl, da sich sonst Unruhen in der Mannschaft breit machen.

**Bank**

Kredite sollten nur im äußersten Notfall aufgenommen werden, um aus den 'Roten Zahlen' herauszukommen oder den Stadionausbau entsprechend zu fördern. Die Schulden können dann später abgebaut werden.

**Werbeverträge**

In der 2. und 3. Liga alle Angebote annehmen, da man sich die besten Angebote nach einem Aufstieg in Ruhe herauspicken kann. Die neueren Verträge sollten allerdings nur dann angenommen werden, wenn der Betrag dementsprechend höher ist. Dabei mit dem niedrigsten 'Banden-Geld' anfangen und erst zum Schluß durch den teuersten ersetzen, da ja die anderen bis dato noch gültig sind. ■

*Autor*

## Alien Breed Special Edition 1992/93

1, 2, 3 – Action Replay herbei. Player 1 kann seine Inventar an folgenden Adressen ein wenig aufstocken: *C059D3 (Schlüssel), C059CB (Munition), C059C7 (Leben) und Player 2 hier: C06173 (Schlüssel), C0616B (Munition), C06167 (Leben)* ■

*Stephan Hagenkötter*

## Flashback

Die einzelnen Levelcodes zu *Another World II*:

**Facile (Einfach)**
BACK
LOUP
CINE
GOOD
SPIZ
BIOS
HALL

Normal
PLAY
TOIT
ZAPP
LYNX
SCSI
GARY
PONT

Difficile (Schwierig)
CLOP
CARA
CALE
FONT
HASH
FIBO
TIPS

■

*F. Höfer*

## Populous II

PC-User sollten sich möglichst vom Computer mit den Ebenen des Landes helfen lassen. Das gibt zwar weniger Punkte, aber ein Sieg wird so schneller erreicht.

Am Anfang jeder Welt sollte man nicht lange warten, sondern gleich *Wanderer* ausschicken *(rechte Maustaste: auf die Mitte vom Haus klicken)*. Das ist die effektivste Methode, um 'Mana' zu bekommen.

Noch ein paar zusätzliche Tips gefällig?

1. Sollte der Gegner wieder einmal seine Leutchen zum päpstlichen

Magneten beordern, legt man dort am besten einige 'Gesinnungwechsel-Dich-Brunnen' an, woraufhin die Zuwachsrate der eigenen Leute phänomenal ansteigt.

2. Mittels einiger Straßen und etwas Moor läßt sich ein vortrefflicher Weg in den Untergang bauen: Man lege eine lange Straße im feindlichen Gebiet an und setze direkt dahinter eine schöne Moorfläche. Dumm, wie unsere Gegner nun mal sind, benutzen sie doch glatt diese Straße und rennen unmittelbar in ihr Verderben – ist es nicht wunderbar?

3. Nach Möglichkeit sollte man das Land des Gegners soweit senken, bis ein kleiner See entsteht. Danach setzt man einen Wasserstrudel hinein und kann sich an den gewaltigen Kräften der Natur erfreuen.

4. Sobald es möglich ist, sollte man 'Helden' losschicken, aber erst dann, wenn sie die Stärke von mindestens 10.000 Mann (und Frau?) erreicht haben. Besonders gut wirkt ein starker *Adonis*. ■

*Andreas Harlander*

## Hardball III

Mit diesem Tips von *Andre Losanow* dürfte es keine Probleme mehr bereiten, ein Match zu gewinnen. Voraussetzung für einen potentiellen Erfolg ist, daß ein 'Batter' *(Schlagmann)* das erste Mal erreicht und außerdem mindestens 'Speed 4' aufweist. Hat dieser Spieler das erste Mal erreicht, sollte man seine Aufmerksamkeit aus das zweite Mal richten *(logisch, oder?)* Der Computer wirft den Ball sicherheitshalber zum zweiten 'Baseman', dieser wirft ihn zum 'Pitcher'. Nachdem er geworfen hat, sollte man sich zum zweiten 'Base' *(Mal)* hinüberschleichen. Wenn der 'Pitcher' den Ball zum zweiten Mal zurückwirft, ist man leider zu früh gestartet. Dann nichts wie zurückrennen und das Ganze noch einmal probieren. Hat man aber den richtigen Moment erwischt, wirft der 'Pitcher' den Ball zum ersten 'Base' *(was ja eigentlich falsch ist)*. Somit erreicht man sicher das zweite Mal. Der Computer versucht nun zu retten, was noch zu retten ist, und wirft den Ball hinüber zum zweiten 'Base', wo man bereits steht. Das Ziel ist es für uns aber, einen 'Run' *(Punkt)* zu erreichen. Wirft der zweite 'Baseman' wieder zurück zum 'Pitcher', muß man versuchen, schleunigst das dritte zu erreichen. Der Computer macht daraufhin wieder denselben Fehler und wirft diesmal zum zweiten 'Base'. Auch ein erneuter Versuch vom Computer, die Situation zu retten, wird wahrscheinlich scheitern. Er wirft zum dritten 'Base'. Nachdem sich nichts rührt, wirft der dritte 'Baseman' zum 'Pitcher'. Und was jetzt kommt, ist doch logisch: auf zum *HOME PLATE*. Der Computer macht wieder den gleichen Fehler, und man erzielt einen grandiosen *Home Run*. Man sollte aber unbedingt beachten, daß man nicht allzu früh losrennt, da der 'Pitcher' den Ball sonst genau zu dem 'Base' wirft, zu dem man gerade unterwegs ist!

Ein paar kleine Tips noch zum Schluß:

'Home Runs' lassen sich besonders gut erzielen, wenn der 'Pitcher' des Computers einen 'Fastball' oder 'Offspeed' wirft, denn der 'Fastball' wird sehr kraftvoll geworfen, und beim 'Offspeed' kann man ziemlich genau abschätzen, wie der Ball fliegt, da es ein relativ langsamer Wurf ist.

Wenn man selbst der 'Pitcher' ist, sollte man stets einen 'Curveball' werfen, wenn der gegnerische Schlagmann auf der linken Seite steht. Steht dieser auf der rechten Seite, einen 'Slider', 'Screwball; oder 'Knuckleball'. ■

## WWF II European Rampage

Wer am liebsten 'Immer-Feste-Draufhauen' Spiele zockt, aber bei WWF II noch nicht sonderlich weit gekommen ist, kann sich ja mal die folgenden Tips zu Gemüte führen:

1. Man sollte möglichst nie mehr als zwei Tritte oder Handkantenschläge hintereinander austeilen, da man sonst ziemlich schnell die Bodenmatte von unten betrachtet. Ein Beispiel: Ihr steht in der Mitte des Ringes mit dem Gesicht nach rechts. Euch gegenüber der riesige, starke Gegner. Er kassiert von Euch zwei Handkantenschläge, und Ihr verdrückt Euch sofort nach links, unten oder oben. Aber nicht nach rechts, sonst gibt's Haue! Alles klar?

2. Ihr solltet niemals in die Versuchung kommen, aus dem Ring zu steigen, da sonst die Gefahr besteht, Schläge zu erhalten und ausgezählt zu werden.

3. Auf keinen Fall von den Seilen springen, da Ihr eventuell daneben springen könntet, denn Eure Gegner sind oftmals schneller wieder auf den Beinen, als Ihr es für möglich haltet; außerdem kostet es eine Menge Energie.

4. Solltet Ihr mal einen *Gorilla Press* dicht an den Seilen schaffen, befördert Euren Gegner am besten aus dem Ring, weil er dann durch die Seile in den Ring zurückkommt. Der Vorteil dabei ist, daß Ihr ihm sofort einen Handkantenschlag verpassen und ihn damit besiegen könnt.

5. Ein Kampf ist nicht am obersten oder untersten Seil zu beenden, da der Gegner Euch recht schnell aus dem Ring befördert, Ihr dadurch jede Menge Energie verliert und der Gegner von seinem noch frischen Partner abgelöst wird.

6. Bei der Partnerwahl sollte man möglichst *Hulk Hogan* wählen, denn Hulk besitzt zwei Sterne, die aussagen, daß er nach einem Wechsel sehr schnell wieder Energie auftankt.

7. Vermeidet im Kampf einen 'Drop Kick', weil der Gegner meistens schneller als Ihr wieder auf den Beinen steht und Euch dann fertig macht. Es ist eher ratsam, den Gegner niederzuschlagen und einen kurzen 'Big Splash' anzuwenden.

8. Wenn Euch der Gegner zu Boden schlägt und anschließend auf die Seile steigt, bleibt einfach liegen und wartet, bis er springt. Dann rollt Ihr Euch zur Seite und könnt den nun am Boden liegenden Gegner besiegen.

9. 'Earthquake' und 'Taifun' sind äußerst hart! Haben sie Euch erst mal am Boden liegen, schlagen sie so lange auf Euch ein, bis der Kampf für Euch verloren ist. Also, schleunigst wechseln.

Das beste zum Schluß:

Wenn Euch ein Titelkampf bevorsteht, laßt Euch von 'Hawk' und 'Animal' nicht aus der Ruhe bringen. Sie weichen den meisten Aktio-

nen aus. Deswegen keine Handkantenschläge oder 'Big Splashs' anwenden, da Ihr ohnehin keinen Treffer erzielt, sondern eher selbst getroffen werdet. Rollt Euch gegen ihre Beine und bearbeitet sie mit Fußtritten. Sie wechseln zwar fast jede Minute, aber das ist nicht weiter schlimm. Ihr könnt sie nur dann besiegen, wenn sie keine Energie mehr haben. ■

*Jens Potulski*

Wer allerdings lieber gegen *zu Salzsäulen erstarrte Gegner* kämpfen möchte, sollte *Klaus Vills* Cheat anwenden: Im Ring zehnmal hintereinander auf <F10> drücken, und die Gegner werden sich nicht mehr bewegen.

## DUNE 2

*Stefan Kaiser*, seines Zeichens 'Ruler of Arrakis/Harkonnen' hat einige interessante Tips für Euch:

Zu Beginn eines neuen Levels solltet Ihr sofort abspeichern und alle Einheiten losschicken, um den Standort der Feind-Basis zu ermitteln. Diesen merkt Ihr Euch, um später nicht *(aus Versehen)* auf sie zu stoßen, da darauf meistens ein Angriff auf Eure eigene Basis erfolgt. Dann müßt Ihr wieder das gespeicherte Spiel laden und neu beginnen *(logisch...)*

Als erstes solltet Ihr den späteren Standort der Basis mit 'Concrete Slabs' oder später, nach einem Upgrade des 'Construction Yards', mit 'Large Concrete Slabs' auslegen, da sonst die Einrichtungen beim Aufstellen einen Schaden von 50% erleiden. Ihr solltet immer dafür sorgen, daß genügend 'Windtraps' die Stromversorgung sichern, da Ihr sonst einen strategischen Nachteil durch den Verlust des Radars erhaltet. Zur Standardausrüstung der Basis gehören der bereits vorhandene 'Construction Yard', ein 'Radar Outpost', mehrere 'Windtraps' und zwei 'Spice Refineries'. Später sollte dann von jeder neuen Einrichtung ein Exemplar beigefügt werden. Um eine 'Heavy Factory', 'Repair Facility' oder eine 'High Tech Factory' bauen zu können, müßt Ihr immer zuerst eine 'Light Factory' bauen. Wenn Ihr einen 'Starport' bauen könnt, solltet Ihr das sofort unternehmen, da dieser erst einmal die Versorgung mit mobilen Einheiten ermöglicht. Trotzdem solltet Ihr in sicheren Zeiträumen des Spiels, d.h., wenn genügend Geld und alle anderen benötigten Einrichtungen vorhanden sind, die verschiedenen 'Factories' bauen, da die Fähre mal ausfallen kann und die Preise am 'Starport' oftmals viel höher sind, als wenn Ihr die Einrichtungen selbst baut. Sobald irgendeine Einrichtung erweitert werden kann *(Upgrade)*, solltet Ihr dieses auch tun. Ein 'IX Research Center *(House of IX)*' ist nötig, um Spezialwaffen der einzelnen Häuser zu bauen *(Harkonnen: Devastator; Ordos: Deviator; Atreides: Sonic Tank)*. Falls Ihr einen Palast bauen könnt, solltet Ihr dieses ebenfalls unternehmen, da Euch der Palast – je nachdem, welches Haus Ihr vertretet – eine zusätzliche Waffe gewährt *(Harkonnen: Death Hand; Ordos: Saboteur; Atreides: Fremen)*. Bei der Anwendung der 'Death Hand' solltet Ihr wie folgt vorgehen:

1. Mit 'Trikes' die feindliche Basis und zusätzlich lohnende, feindliche Einrichtungen ausfindig machen *(je größer, desto besser)*. Das beste Ziel stellt hierbei der feindliche Palast dar.
2. Den Palast einmal anklicken, so daß die 'Launch-Option' verfügbar wird.
3. Den Screen auf *Ziel/Feindbasis* scrollen und abspeichern.
4. 'Death Hand' abfeuern und abwarten, ob ein lohnenswertes Ziel vernichtet wurde *(die Rakete sollte mindestens eine Feindeinrichtung vernichten; feindliche Einheiten sind kein lohnendes Ziel, sondern Verschwendung von Raketen)*!
5. Sollte der Angriff erfolgreich gewesen sein, erneut abspeichern und anschließend ganz normal weiterspielen.
6. Falls die Rakete nicht getroffen hat, Speicherstand neu laden und noch einmal die 'Death Hand' abfeuern.
7. Dieser Vorgang sollte so oft wiederholt werden, bis Ihr davon überzeugt seid, ein lohnendes Ziel zerstört zu haben.

Natürlich ist es auch möglich, zwei Paläste zu bauen, da es einige Zeit dauert, bis die Spezialwaffen wieder verfügbar sind. Aber Ihr müßt darauf achten, daß jeder Palast und jeder 'Starport' eine Energiemenge von 80 benötigt, so daß Ihr jedesmal etwa eine 'Windtrap' zusätzlich bauen müßt, um auch weiterhin die notwendige Energie für die Radaranlage zur Verfügung zu haben. 'Defend Walls' sind nutzlos und reine Geldverschwendung, da sie den Gegner nur für einen sehr kurzen Zeitraum aufhalten können und relativ schnell vernichtet werden. Sobald 'Turrets' oder auch 'Rocket-Turrets' verfügbar sind, solltet Ihr einige genau dort plazieren, wo sich die Hauptangriffszone der Feinde befindet, die meistens in der Richtung ist, in der die gegnerische Basis liegt. Eine 'Repair Facility' solltet Ihr ebenfalls sobald wie möglich bauen, da dort *(wie der Name ja auch schon sagt)* beschädigte Einheiten repariert werden, was vor allem wichtig ist, wenn Ihr in Betracht zieht, die Feind-Basis anzugreifen. Mit der Zeit solltet Ihr einige 'Carryalls' bauen oder kaufen, die die 'Harvester' schneller bewegen können und beschädigte Einheiten in die 'Repair Facility' bringen. 'Ornithopter' sind nutzlos, da sie recht schnell von feindlichen 'Rocket-Turrets' abgeschossen werden, können aber optimal zum Erkunden des Geländes benutzt werden. Wenn Ihr die gegnerische Basis angreift, dürft Ihr nicht einfach alle Einheiten auf die Basis losschicken, da sie sonst von der Verteidigungslinie und später von den 'Turrets' vernichtet werden. Außerdem solltet Ihr, wenn möglich, über eine 'Repair Facility' und einige 'Carryalls' verfügen. Es ist besser, einige 'Launcher', 'Deviatoren' oder 'Sonic Tanks' und andere Truppen *('Tanks', 'Siege Tanks', 'Devastatoren', 'Quads', 'Trikes')* außer Reichweite der Verteidigungsanlagen und -einheiten in Linien zu formieren. Wenn 'Turrets' oder 'Rocket-Turrets' vorhanden sind, könnt Ihr diese mit Hilfe der Launcher zerstören. Einheiten, die die Launcher angreifen, müßt Ihr mittels anderer Einheiten vernichten. Bevor Ihr die Einrichtungen angreift, ist es wichtig, daß Ihr die 'Turrets' bzw. 'Rocket-Turrets' ausschaltet. In den letzten drei bis vier Levels ist es ebenfalls wichtig, daß Ihr so schnell wie möglich 'Rocket Turrets' baut, um die Angriffe, die sehr früh erfolgen, erfolgreich abzuwehren. Dabei ist zu beachten, daß Ihr Eure Einheiten an einem sicheren Ort abstellt, damit sie nicht schon am Anfang beschädigt oder gar zerstört werden. Des weiteren solltet Ihr, sobald Ihr gegen die Harkonnen kämpft, deren Palast ausfindig machen und zerstören, da sie Euch sonst mit ihrer 'Death Hand' sehr schnell wichtige Teile der Basis zerstören können und auch werden. Im letzten Level solltet Ihr so schnell wie möglich den 'Sardaukar-Palast' zerstören, da dieser *(wie auch der Palast der Harkonnen)* über die 'Death Hand' verfügt.

Alle Dune 2-Anfänger, die wenig Geld aber einen Hex-Editor haben, können bei einem abgespeicherten Spielstand im relativen Sektor 0 alle Bytes vom 9. bis 40. Byte nach der Zeichenkette 'PLYR' in *'FF'* umändern. Damit werden alle 'Spicesilos' bis zum Rand aufgefüllt. ■

*Markus Berger*

Die effektivste Waffe gegen jede Art von Fußtruppen stellt die 'Spice-Erntemaschine' dar, denn mit ihr können die gegnerischen Truppen einfach 'geerntet' werden. Das geht um einiges schneller, als sie mühsam abzuschießen. ■

*Robert Seguin*

## Road Rash

Amigianer aufgepaßt! Um endlich mal auf einem der heißeren Öfen reiten zu können, gibt es für das Hauptmenü folgende Paßwörter: ■

*Klaus Vill*

| Maschine | Code |
|---|---|
| Panda 600 | 00000 00J00 102VS 21JUD |
| Panda 700 | 00000 01591 00EGJ 567HM |
| Banzai 750 | 00000 00J01 113BT 22KDP |
| Kamikaze 750 | 00000 00R0D 013VS 32RV4 |
| Ferruci 850 | 00000 01420 019GS 475VO |
| Shuriken 1000 | 00000 01421 109GS 448VN |
| Diablo 1000 | 00000 01590 10EGJ 5761K |

/ADO

Digital Integration

The Real World of Simulation

Timothy Dalton und Maryam d'Abo in: Der Hauch des Todes



007

ASM
aktueller
software
markt

ASM
aktueller
software
markt

# TOR

# ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer L - -
688 Attack Submarine - - A
**Abandoned Places L P -**
Ace 2 - - A
Ad Lib Soundkarte - - A
Adventure Of Link (Zelda 2) - P -
Airborne Ranger - - A
Alone in the dark (L P) -
Alternate Reality The City - P A
Alternate Reality The Dungeon L - -
Bad Blood L P A
Balance Of Power 1990 Edition - - A
Bane Of The Cosmic Forge (L P) A
Bard's Tale 1 The L P -
Bard's Tale 2 The L P -
Bard's Tale 3 The L P A
Batallion Commander - - A
Battle Of Antietam - - A
Battlehawks 1942 - - A
Battles Of Napoleon L - A
Battletech L - A
Bismarck - - A
Black Cauldron The L - -
Bloodwych L P -
Bubble Ghost - P -
Buck Rogers 1 L P A
Cadaver L P -
Carrier Command L - -
Champions Of Krynn L P -
Chaos Strikes Back L P A
Chrono Quest L - -
Chrono Quest 2 L - -
Code Name: Ice Man (L P) A
Colonel's Bequest The L P A
Conquests Of Camelot The (L P) A
**Conquest of the Longbow L P -**
**Curse of Enchantia (L P) -**
Curse Of The Azure Bonds L P -
**Dagger of Amon Ra (L P) -**
Dam Busters The - - A
**Dark Half (L P) -**
Day Of The Viper L P -
**Death Knights Of Krynn L P A**
Deathlord - - A
Decisive Battl. North Am. Civil War - - A
Def Con 5 - - A
Defender Of The Crown - - A
Deja Vu (Amiga/ST) L - -
Deja Vu 2 L - -
Drachen Von Laas L - -
Dragon Wars - P A
Dragon's Breath L - -
Dragons Lair (Anleitung für PC) L - -
Drakkhen L - -
Dungeon Master L P A
Dunkle Dimension Die (L P) -
**ECO Quest (L P) -**
Elite (Lösung für Amiga/ST/PC) L P A
Elvira 1 - Mistr. of Dark (nicht C 64) L P -
**Elvira 2 - Jaws Of Cerberus L P -**
Emperor Of The Mines L - -
Europe Ablaze - - A
Eye Of The Beholder 1 L P A
**Eye Of The Beholder 2 L P A**
F-14 Tomcat - - A
F-15 Strike Eagle 2 - - A
Faery Tale Adventure The (L P) -
Fascination L - -
Fatal Heritage L - -
Final Fantasy Legend L - -
Fire Brigade - - A
Fish L - -
Flugsimulator 3 - - A
Flugsimulator 4 - - A
Fountain Of Dreams - - A
Future Wars (L P) -
Galdregon's Domain (L P) A
Gateway To The Savage Frontier L P A
Gato - - A
Germany 1985 - - A
Gettysburg - - A
Gold Rush L P A
Guild Of Thieves L - -
Gunship - - A
Heart Of China (L P) A
Heimdall (L P) -
Hellowoon L - -
Hero's Quest (L P) A
Hillsfar L - A
Holiday Maker L - -
**Hook (L P) -**
Imperium Galactum - - A
Indiana Jones 3 (Last Crusade) L P -
**Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis) (L P) -**
Insector X - - A
It Came From The Desert (L P) -
Jet - - A
Jones In The Fast Lane - - A
Kampfgruppe - - A
Kathedrale Die (L P) -
Keef The Thief - - A
King Arthur L - -
King's Quest 1 L P -
King's Quest 2 L P A
King's Quest 3 L P A
King's Quest 4 L P A
King's Quest 5 (L P) A
**King's Quest 6 L P -**
Kingdoms Of England - - A
Knights Of Legend L - A
Kult (L P) -
Landsitz von Mortville Der L - -
Last Ninja - - A
Last Ninja 2 - - A
Legacy Of The Ancients - - A
Legend Of Blacksilver - - A
Legend Of Faerghail L P -
**Legend Of Kyrandia (L P) -**
Leisure Suit Larry 1 L P A
Leisure Suit Larry 2 L P A
Leisure Suit Larry 3 L P A
Leisure Suit Larry 5 L P A
Les Manley - Lost in L.A. (L P) -
Loom L - A
**Lost Files of Sherlock Holmes L - -**
**Lure Of The Temptress (L P) -**
Manhunter New York L - A
Manhunter San Francisco (L P) A
Maniac Mansion L P -
Mars Saga (L P) A
Mewilo L P -
Might & Magic 1 L P A
Might & Magic 2 L P A
Might & Magic 3 (L P) A
Millennium 2.2 L - -
Miracle Warriors - - A
Monkey Island 1 (L P) A
**Monkey Island 2 L P -**
Navcom 6 L - A
Navy Seal - - A
Neuromancer L P -
New Zealand Story The - - A
Ooze L P -
Operation Marketgarden - - A
Panzer Battles - - A
Panzer Strike - - A
Pawn The L - A
Personal Nightmare L P -
Phantasie 3 - - A
Phantasy Star 1 (Mastersystem) L - A
Phantasy Star 2 (Megadrive) L - A
PHM Pegasus - - A
Pirates! L - A
Police Quest 1 L P A
Police Quest 2 L P A
**Police Quest 3 L P -**
Pool Of Radiance L P A
Pool Of Radiance Advent. Journal - - A
**Pools Of Darkness L P A**
Populous L - A
Ports Of Call (L P) -
Powermonger L - A
Prince Of Persia L - A
Project Firestart L P -
Project Stealth Fighter (C 64) L - A
**Prophecy of the Shadow L P -**
Quest For Glory 2 (L P) -
**Quest For Glory 3 (L P) -**
Questron 2 L P -
Railroad Tycoon L - A
Reach For The Stars - - A
Red Baron - - A
Red Lightning - - A
Red Storm Rising - - A
Renegade Legion Interceptor - - A
**Rex Nebular (L P) -**
Rings Of Medusa (L P) -
Rise Of The Dragon - - A
Roadwar 2000 - - A
Robox L P -
Rommel - - A
Russia - - A
Savage Empire The - - A
**Schwarze Auge Das L P -**
Secret Of The Silver Blades - - A
Sentinel The (Firebird) - - A
Sentinel World 1 Paragraphs - - A
Sentinel Worlds 1 L - A
Sex Vixens From Space L - A
Shadow Of The Beast (L P) -
Shadowgate L - -
Shogun L P -
Soko Ban (Megadrive) - - A
Sorcerian - - A
Sound Blaster (alle Versionen) - - A
Space Ace L - -
Space Quest 1 L P A
Space Quest 2 L P A
Space Quest 3 L P A
Space Quest 4 L P A
Spellcasting 101 L - -
Spirit Of Adventure L P -
Stadt der Löwen L - -
Star Command L - A
Star Flight 1 L - A
Star Flight 2 L - A
Star Trek 25th Anniversary (L P) -
Star Trek 5 L - A
Starglider 1 - - A
Starglider 2 - - A
Steel Thunder - - A
Stellar Crusade - - A
Storm Across Europe - - A
Sub Battle Simulator - - A
Sword Of Aragon (L P) A
Sword Of Vermillion L - -
Tangled Tales - - A
Thunder Board Soundkarte - - A
Times Of Lore L - -
Transworld L - -
Ultima 1 - - A
Ultima 2 - - A
Ultima 3 L P A
Ultima 4 L P A
Ultima 5 L P A
Ultima 6 L P A
**Ultima 7 incl. Forge of Virtue L P -**
**Ultima Underworld 1 L P -**
Uninvited L - -
Up Periscope - - A
War In The South Pacific - - A
War Of The Lance - - A
Warship - - A
Wasteland L P A
Wasteland Paragraphs - - A
**Waxworks L P -**
**Willy Beamish (L P) -**
Wing Commander incl. Secret Miss. - - A
Winzer L - -
World Cup Soccer (Megadrive) - - A
Zack Mc.Kracken L P A
Zork 1 L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

# DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 **INDIANA JONES 4** — PC dV 89,95 — AMIGA dV 89,95

2 **King's Quest 6** — PC dV 99,95

3 **Monkey Island 2** — PC dV 89,95 — AMIGA dV 79,95

## die weiteren Plätze

| | | AMIGA | IBM-PC |
|---|---|---|---|
| 4. | X-Wing dA | ------ | 94.95 |
| 5. | Lemmings 2 - Tribes dA | 79.95 | 89.95 |
| 6. | Wing Commander 2 dV | ------ | 94.95 |
| 7. | Comanche dA | ------ | 94.95 |
| 8. | Space Quest 5 dV | ------ | 89.95 |
| 9. | Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV | 89.95 | 89.95 |
| 10. | Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA) | 89.95 | 59.95 |

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos - oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

**CPS Frank Heidak**

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT**

**EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!**

# AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

## AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

airbus a 320 dA 99.95
b 17 flying fortress dA 84.95
battle isle dA 79.95
battle team (batt. isle+data) dV 79.95
bundesliga manager edition dV 89.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV 79.95
cadaver dV 74.95
cadaver levels dA 44.95
chaos engine dA 64.95
civilization dV 84.95
curse of enchantia dV 89.95
dune dV 79.95
england dA 49.95
epic dA 79.95
eye of the beholder 1 dV 79.95
eye of the beholder 2 dV 84.95
falcon collection dA 49.95
goblins 2 dV 79.95
gunship dA 69.95
heart of china dV 94.95
history line 1914-1918 dV 89.95
humans dA 69.95
indiana jones 3 adventure dV 67.95
jimmy whites snooker dA 79.95
jonathan dV 94.95
kaiser dV 99.95
kathedrale die dV 89.95
kick off 2 dA 59.95
legend of kyrandia dA 69.95
legends of valour dV 89.95
leisure suit larry 5 dV 89.95
lemmings dA 69.95
links golf dA 84.95
lionheart dA 69.95
mad tv dV 79.95
manager dV 49.95
maniac mansion dV 69.95
microprose grand prix f. 1 dA 84.95
midwinter 2 dV 49.95
might & magic 3 dV 79.95
monkey island 1 dV 79.95
monster pack 2 dA 69.95
no second prize dA 69.95
paperboy 2 dA 69.95
patrizier der dV 79.95
penthouse hot numbers dA 44.95
perfect generel the dA 84.95
pinball dreams dA 69.95
pinball fantasies dA 69.95
pirates ! dA 69.95
police quest 3 dV 89.95
pools of darkness dV 89.95
push over dA 74.95
race drivin' dA 69.95
railroad tycoon dA 84.95
red baron dV 84.95
red zone dA 84.95
rome ad 92 dV 74.95
schwarze auge 1 mb vers. dV 89.95
secret of silver blades dA 79.95
sensible soccer 92/93 dA 64.95
silent service 2 dA 84.95
sim ant dV 89.95
sim city und populous dA 79.95
sim earth dV 89.95
starbyte collection no.1 dV 74.95
steigenberger hotelmanager dV 59.95
steve davis snooker dA 59.95
streetfighter 2 dA 74.95
super tetris dA 84.95
the greatest dA 69.95
ultima 5 dA 79.95
waxworks dV 74.95
x copy tools dV 89.95
zak mc kracken dV 69.95
zool dA 59.95

## IBM-PC

a train dV 99.95
aces of the pacific dA 89.95
airbus a 320 dA 89.95
alone in the dark dV 94.95
atac dA 89.95
b 17 flying fortress dA 89.95
battlechess 4000 svga dA 79.95
bundesliga manager edition dV 89.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV 79.95
burning steel dV 94.95
car & driver dA 84.95
civilization dV 99.95
curse of enchantia dV 89.95
dagger of amon ra dV 89.95
darklands dA 119.95
daughter of serpents dV 84.95
dune 2 dA 94.95
elite plus dA 94.95
erben des throns dV 84.95
eye of the beholder 1 dV 79.95
eye of the beholder 2 dV 84.95
f 15 strike eagle 3 dA 104.95
falcon 3.0 (ms-dos 5.0!) dA 99.95
goblins 2 dV 89.95
great courts 2 dA 79.90
gunship 2000 dA 99.95
gunship 2000 szenario dA 69.95
history line 1914 - 1918 dV 89.95
humans dA 69.95
inca dV 89.95
incredible machine dV 84.95
indiana jones 3 adv. vga dV 89.95
jimmy whites snooker dA 79.95
kgb dV 74.95
legend of kyrandia dV 74.95
legends of valour dV 89.95
leisure suit larry 5 dV 94.95
lemmings doublepack dA 79.95
links golf 386 dA 99.95
lost files sherlock holmes dV 94.95
lure of the temptress dV 89.95
mad tv dV 89.95
maniac mansion dV 69.95
microprose f1 grand prix dA 99.95
microprose harrier jump jet dA 99.95
might and magic 4 dV 89.95
monkey island 1 dV 89.95
patrizier der dV 79.95
pirates ! dA 69.95
police quest 3 dV 94.95
pools of darkness dV 89.95
populous 2 dA 84.95
quest for glory 3 dV 99.95
railroad tycoon dA 94.95
red baron dV 89.95
shadow of the comet dV 99.95
silent service 2 dA 84.95
sim ant dV 89.95
sim city und populous dA 79.95
sim earth dV 84.95
sim life dA 79.95
space crusade dA 74.95
spellcasting 301 dA 74.95
star trek 25th anniversary dV 94.95
stunt island dV 104.95
task force 1942 dA 104.95
ultima 7 - the black gate dV 104.95
ultima 7 - the serpent isle dA 99.95
ultima trilogie 2 (4;5;6) dA 89.95
ultima underworld 1 dA 89.95
ultima underworld 2 dA 89.95
wing com. 1 secr. miss. 1 od 2 dA 44.95
wing com. 2 sp. op. 1 od 2 dA 49.95
wing com. 2 speech disk dA 49.95
wing commander 1 deluxe ed dA 104.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV 99.95

## FRISCH AUF DEM MARKT

Die folgenden Titel waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar.

### AMIGA

0393 a train dA 79.95
0293 adventure collection dA 74.95
0293 atac dA 94.95
0293 b 17 flying fortress dA 94.95
0293 creatures 2 dA 69.95
0393 links kurs bayhill club E 49.95
0393 links kurs hyatt dorado E 49.95
0393 links kurs pinehurst E 49.95
0393 wizardry 7 E 94.95

### IBM-PC

0293 adventure collection dA 79.95
0393 betrayal at krondor dV 99.95
0393 darkmare dA 94.95
0293 dune 2 dA 74.95
0493 islands of dr. brain dA 94.95
0393 links kurs banff dA 54.95
0193 nick faldo golf dV 94.95
0293 spellcraft dA 89.95
0293 strike commander dA 109.95
0393 wizardry 7 dV 109.95

**Softwaretest schafft Sicherheit!** Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

**Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!**

## SONDERANGEBOTE

stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (E)

### AMIGA

art of chess the dA 29.95
captain planet dA 29.95
chuck yeagers aft. 2.0 dA 34.95
corruption dA 39.95
deuteros dA 39.95
flight path 737 dA 9.95
gemini wing dA 29.95
go for gold US 29.95
hollywood poker pro dA 19.95
ice hockey dA 19.95
in 80 tagen um die welt dV 19.95
oil imperium dV 19.95
olympiad collection US 29.95
rvf honda US 19.95
spot dA 19.95
swords of twilight dA 34.95
trivial pursuit US 29.95
vampires empire US 29.95
wanted dA 19.95
waterloo dA 19.95
x out US 19.95
xenon 2 the megablast dA 29.95
pro tennis simulator dA 34.95
rbi baseball 2 dA 29.95
siege data (dogs of war) US 34.95
test drive 2 california chall. US 39.95
test drive 3 road & car US 34.95

### IBM-PC 3.5

advanced tact. fighter 2 dA 29.95
cisco heat dA 29.95
dragon breath dV 29.95
faery tale adventure US 29.95
imperium dA 34.95
living jigsaws US 29.95
manchester united US 29.95
olympiad collection US 29.95
paperboy 2 US 29.95

### IBM-PC 5.25

bard's tale 3 the dA 39.95
battletech 2 dA 39.95
bill budges pinnball constr. US 29.95
go for gold dA 29.95
king of chicago US 19.95
manchester united US 29.95
olympiad collection US 29.95
savage empire the US 39.95

### PC-SOUND

roland soundkarte scc 1 PC 799.95
sound blaster v 2.0 deluxe PC 199.95
sound blaster cms chips PC 69.95
sound blaster pro basic PC 299.95
sound blaster pro deluxe PC 329.95
sound blaster cd-rom drive PC 579.95
sound blaster pro + cd-rom PC 899.95
sound blaster 16 asp PC 509.95
video blaster genlock-karte PC 639.95
wave blaster PC 469.95

### ZUBEHÖR

aktiv-boxen Paar 59.95
maus transparent AM 39.95
maus transparent PC 44.95
maus pad 4.95
speicher a 500 512 kb + Uhr 59.95
speicher a 600 1 mb 99.95

**ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT**

**VERSANDKOSTEN INLAND**

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

**VERSANDKOSTEN AUSLAND**

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte netto 12,-
bei Versand per Nachnahme netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

**CPS FRANK HEIDAK**
**BÜRGERSTRAßE 8 - 10**
**5000 KÖLN 1** (ab 01.07.93 **50667**)

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**

**0221 / 25 69 83, ...84 und ...85**

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**

**0221 / 25 69 86**

**LADENLOKAL "CRAZY STORE"**

**ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1**

**GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:**

........................ ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
........................ ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
Computertyp ........................ ▫ **Kundenmagazin (kostenlos)**

bitte ankreuzen

**AUFTRAGGEBER**

A 06/93

Name ........................
Straße ........................
PLZ Ort ........................
Telefon ........................ Kreditkartenfirma ........................ Verfall ........................
Kunden-Nr. ........................ Karten-Nr. ........................

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome — DINERS CLUB INTERNATIONAL — VISA

## Bunny Bricks

Während des Spiels <Alt-Strg-N> und die rechte <Shift>-Taste drücken. Sogleich hoppelt das Kaninchen in den nächsten Abschnitt. Wer nun statt auf <N> auf <L> drückt, erhält zusätzliche Leben. Um direkt zu einer der fünf Welten zu marschieren, ersetzt man <N> durch <T> und tippt eine Zahl von 1 bis 5. ■

*Klaus Vill*

## Dalek Attack

Im Spiel gibt Doktor Who *ROGER MOORE AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS (mit Leerzeichen)* ein. Fortan können die Daleks dem Doktor nichts mehr anhaben; aber Vorsicht: ein Sturz von einer Plattform endet nach wie vor tödlich! *(Wenn der Cheat nicht gleich funktioniert, einfach die beiden Namen vertauschen oder statt Roger Moore JAMES BOND eingeben).* ■

*Klaus Vill*

## Eye of the Beholder 2

Wer beim Endkampf so seine Problemchen hat, sollte sich einmal die folgende Taktik zu Herzen nehmen: Dies ist ein Ausschnitt des letzten Levels. Bei *B* fängt man an, bei *A* wartet 'Dran Draggore' auf uns. Andere Monster gibt es hier keine. Nachdem man sämtliche Schutzzauber hat über sich ergehen lassen, öffnet man die Tür bei *A* und tritt einen Schritt nach vorn. Ist 'Dran Draggore' mit seinem Gefasel fertig, schießt er sofort einen Feuerball ab. Diesem kann man ausweichen, indem man sich so schnell wie möglich nach *1.* verdrückt. 'Dran' folgt uns und bekommt dafür zwei Schläge ab. Von hier aus geht's schnell weiter nach Süden zum großen Raum, denn sonst fängt er wieder mit seiner Zauberei an. Im Raum erwarten wir 'Dran' bei *2.* Sollte er bei *5.* auftauchen, so muß man aufpassen, daß er nicht schon von weitem seine unangenehmen Zauber ausspricht. Also gegebenenfalls nach *3.* flüchten. Steht 'Dran' jetzt vor einem *(7.)*, zweimal schlagen und ab auf *2.* (ohne Blickrichtungswechsel!). 'Dran' hat jetzt zwei Möglichkeiten: Geht er nach *6.*, schlagen wir ihn zweimal und ziehen wieder nach *3.*, geht er statt dessen nach *3.*, flüchten wir nach *5.*, drehen uns um und erwarten ihn *(wieder auf Zauber aufpassen!)*. Dieses Spielchen *(zwei Schläge verpassen und abwarten, was 'Dran' macht)* läßt sich so lange fortführen, bis 'Dran Draggore' besiegt ist. Später beim Drachen geht man genauso vor. Manchmal hat man nicht genügend Zeit zum Schlagen, dann sollte man lieber auf die Schläge verzichten und sofort ausweichen. Mit etwas Glück und Geschick kann man so den Endkampf gewinnen, ohne einen einzigen Hitpoint zu verlieren. Es empfiehlt sich, den Raum *2. bis 7.* erst einmal anzuschauen, bevor man 'Dran' dorthin lockt. ■

*Robert Seguin*

## Push Over

Hier sind sie also, die lang erwarteten 99 Levelcodes zur Super Nintendo Version:

| Level | Code |
|---|---|
| 01: | ——— |
| 02: | 01536 |
| 03: | 01024 |
| 04: | 03072 |
| 05: | 03584 |
| 06: | 02560 |
| 07: | 02048 |
| 08: | 06144 |
| 09: | 06656 |
| 10: | 07680 |
| 11: | 07168 |
| 12: | 05122 |
| 13: | 05634 |
| 14: | 04610 |
| 15: | 04098 |
| 16: | 12290 |
| 17: | 12802 |
| 18: | 13826 |
| 19: | 13314 |
| 20: | 15362 |
| 21: | 15878 |
| 22: | 14854 |
| 23: | 14342 |
| 24: | 10246 |
| 25: | 10758 |
| 26: | 11782 |
| 27: | 11270 |
| 28: | 09222 |
| 29: | 09734 |
| 30: | 08718 |
| 31: | 08206 |
| 32: | 24590 |
| 33: | 25102 |
| 34: | 26126 |
| 35: | 25614 |
| 36: | 27662 |
| 37: | 28174 |
| 38: | 27150 |
| 39: | 26638 |
| 40: | 30734 |
| 41: | 31246 |
| 42: | 32270 |
| 43: | 31758 |
| 44: | 29726 |
| 45: | 30238 |
| 46: | 29214 |
| 47: | 28702 |
| 48: | 20510 |
| 49: | 21022 |
| 50: | 22046 |
| 51: | 21534 |
| 52: | 23582 |
| 53: | 24094 |
| 54: | 23070 |
| 55: | 22558 |
| 56: | 18494 |
| 57: | 19006 |
| 58: | 20030 |
| 59: | 19518 |
| 60: | 17470 |
| 61: | 17982 |
| 62: | 16958 |
| 63: | 16510 |
| 64: | 16511 |
| 65: | 17023 |
| 66: | 18047 |
| 67: | 17535 |
| 68: | 19583 |
| 69: | 20095 |
| 70: | 19071 |
| 71: | 18559 |
| 72: | 22655 |
| 73: | 23167 |
| 74: | 24191 |
| 75: | 23679 |
| 76: | 21631 |
| 77: | 22143 |
| 78: | 21247 |
| 79: | 20735 |
| 80: | 28927 |
| 81: | 29439 |
| 82: | 30463 |
| 83: | 29951 |
| 84: | 31999 |
| 85: | 32511 |
| 86: | 31487 |
| 87: | 30975 |
| 88: | 26879 |
| 89: | 27647 |
| 90: | 28671 |
| 91: | 28159 |
| 92: | 26111 |
| 93: | 26623 |
| 94: | 25599 |
| 95: | 25087 |
| 96: | 08703 |
| 97: | 09215 |
| 98: | 10239 |
| 99: | 09727 |
| 100: | 44543 |

■

*Stefan Kögler*

## Commander Keen VI

Auch hier haben sich wieder kleine Cheats versteckt, die *Nils Dittbrenner* gefunden hat.

<F10><W> = Warp Zone für die Auswahl des gewünschten Levels
<F10>< E> = Level beenden *(mit Fahne)*
<F10><I> = 3000 Punkte, 99 Schüsse, alle Schlüssel und Items
<F10><P> = 1 Zusatzleben
<F10><S> = 'Slowdown' (Geschwindigkeit wird verringert)
<F10><D> = Demo von beliebigem Level
<F10><G> = 'God'-Modus (Spieler wird unverwundbar)
<F10><J> = 'Jump'-Modus (Hochspringen und Fliegen, wenn Feuerknopf (<Strg>) gedrückt)
<F10><B> = Border Colour (dient zum Verändern der Randfarben)
<F10><N> = Bewegungsfreiheit (Mauern und Wände können passiert werden) ■

## Batman – The Revenge Of The Joker

Die Levelcodes auf dem Mega Drive lauten:

| Level | Code |
|---|---|
| 1.1 | 6020 |
| 1.2 | 7822 |
| 1.3 | 7821 |
| 2.1 | 8766 |
| 2.2 | 8756 |
| 3.1 | 6101 |
| 3.2 | 1047 |

| | |
|---|---|
| 4.1 | 1880 |
| 4.2 | 5278 |
| 5.1 | 1168 |
| 5.2 | 7604 |
| 6.1 | 0021 |
| 6.2 | 7511 |
| 7.1 | 1004 |

Die Action Replay-Parameter für unendlich viel Energie sind *$FF3FF 60008* ■

*Markus Höger*

## Sonic The Hedgehog

Was ist ein Mega Drive schon ohne Action Replay? Was Sonic 2 ohne Freezer-Adressen?
*$FFFFB 10007* Super Sonic *(50 Ringe einsammeln und hochspringen!)*
*$FFFFD 00001* Levelselect *(im Titelbild A gedrückt halten und starten)*
*$FFF76 20001* Super Speed *(Sonic kann nun aus dem Stand heraus High Speed laufen)*
*FFFE2 100FF* Viele, ganz, ganz viele Ringe. ■

*Fabian Döbla*

## Sunset Riders

Bei der Adresse *$FFB09 90001* kann man für Player 1 unendlich viele Leben einstellen. ■

*Fabian Döble*

## Historyline 1914-1918 (PC)

Wenn man ein Level aus dem 2-Spieler-Modus gegen den Computer spielen will, gibt man zunächst das Passwort ein (s. Handbuch) und ändert anschließend im Menü "Spielwerte" Spieler zwei von "Mensch" in "Computer". ■

*Marco Schönbeck*

## Streets Of Rage 2

Alle Mega Drive-Anwender, die ihrem Spieler zu unendlich viel Energie verhelfen möchten, sollten bei *$FFEF8 10068* ein wenig herumexperimentieren. ■

*Fabian Döble*

## Sleepwalker

Oberschummler *Lars Teichmann* hat wieder zugeschlagen, oder besser zugefreezed, und präsentiert uns heute die Freezer-Adresse für die Anzahl der Leben. Sie lautet: $125. ■

## DSA

Wer schnell zu Geld kommen möchte, könnte es ja mal mit folgendem Tip probieren:
Unsere Helden begeben sich nach *Phexcaer* und werden nun zu kleinen Kapitalisten: Im Westen von Phexcaer *(beim Spielhaus und bei dem Gasthaus Phex Sieben Himmel)* gibt es jeden Tag einen Markt, auf dem alle Waren zu absoluten Tiefstpreisen angeboten werden. Unsere Helden kaufen hier soviel ein, wie sie nur tragen können. *(Am vorteilhaftesten sind die Phiolen und Kräuter beim Gewürzhändler, da sie nicht so schwer sind)*. Bepackt mit den gerade erst erworbenen Köstlichkeiten begeben sie sich nun zum östlichen Markt von Phexcaer und verkaufen dort wieder. Sogar ohne mit dem jeweiligen Händler zu feilschen, bekommt die Gruppe das Doppelte des ausgegebenen Geldes zurück. Wiederholt man diese Prozedur, so ist es ohne größeren Aufwand möglich, mit einem Kapital von mehr als 5000 Dukaten durch die Gegend zu ziehen. ■

*Lars Teichmann*

## TRANSPLANT

In der Kürze liegt die Würze, deshalb auch hier nur ganz kurz die 199 Levelcodes zum AMIGA-Transplant:

Levelcode:

| | |
|---|---|
| 1 | FDNGFLKJI |
| 2 | GEBASAEDW |
| 3 | CETFSHLTY |
| 4 | CQUEYNXGY |
| 5 | CQUEYNXCY |
| 6 | CFIYESNGG |
| 7 | COIYJSMQK |
| 8 | BOHLJJRAZ |
| 9 | BMKLTAUWX |
| 10 | BMKLTFTGV |
| 11 | BPJLXLSCZ |
| 12 | DERSRCDZT |
| 13 | EPELFPYVV |
| 14 | EPFLFETFP |
| 15 | BMLLHHOLM |
| 16 | DNJAUMHFQ |
| 17 | DMJAOFKVG |
| 18 | CBVGYXNNC |
| 19 | IRTCKDQOG |
| 20 | ITIWGSGWM |
| 21 | LECXXTBQK |
| 22 | LPODKYXEZ |
| 23 | LFCXEYPYJ |
| 24 | HBHJWHMET |
| 25 | HBGJWXBQX |
| 26 | HBHITCYOV |
| 27 | GRSPAMGMB |
| 28 | GDUPJEFKJ |
| 29 | GDTPHSIOB |
| 30 | GDTPQZHUL |
| 31 | GATPTXGCD |
| 32 | IGVBUFNER |
| 33 | IGVBSFMIR |
| 34 | LGPCHVBWJ |
| 35 | HKWWSGMUP |
| 36 | HLXWSPPEB |
| 37 | HXXWTMOKP |
| 38 | HXYWSBJUJ |
| 39 | HTXWHRMSR |
| 40 | HJKCBISGP |
| 41 | GTWJFBECV |
| 42 | GTWIEQZMP |
| 43 | GWVIIWYIT |
| 44 | GXXJVCBCT |
| 45 | GXXJTCAGT |
| 46 | GLXIZKZKD |
| 47 | JIQJRYWWX |
| 48 | HIVXRIVGB |
| 49 | IUJRSOIMV |
| 50 | IIJROTHUT |
| 51 | HXWSTQQGJ |
| 52 | HIXSRYSGZ |
| 53 | HUXSSWSMN |
| 54 | HXXSVHQCP |
| 55 | HIXSRYSGZ |
| 56 | GUJZUMAIJ |
| 57 | GIVFPFMKP |
| 58 | GIVFOKKUN |
| 59 | GIVFPKKKN |
| 60 | GIWFYVMQL |
| 61 | GIWFZVMGL |
| 62 | GIXFZAKGJ |
| 63 | GIXFZAKGJ |
| 64 | HCVPNIEGD |
| 65 | HCVPNIEWD |
| 66 | HCVPXNCCB |
| 67 | HCVPXKCSP |
| 68 | HCWPXTECB |
| 69 | KCPQNRYMN |
| 70 | KCPQNWWGL |
| 71 | KCQPXYWSX |
| 72 | JCPCXEOCD |
| 73 | GCVCNICWD |
| 74 | GCVCNKAGP |
| 75 | GCVCXNASB |
| 76 | GCWCXVCCN |
| 77 | GCWCXVCSN |

| | |
|---|---|
| 78 | GCXCXAACL |
| 79 | GCWCXXASZ |
| 80 | HCVQNIKGB |
| 81 | HCVQNFKWP |
| 82 | HCVQXMICZ |
| 83 | HCVQXMISZ |
| 84 | KCQRNTEGX |
| 85 | KCQRNREWL |
| 86 | KCQRNWCGJ |
| 87 | KCQRXYCSV |
| 88 | GCVDNIAGB |
| 89 | GCVDNIAWB |
| 90 | GCVCXMYCZ |
| 91 | JCPDNLSWL |
| 92 | JCQDNTUGX |
| 93 | JCQDNRUWL |
| 94 | JCQDNWSGJ |
| 95 | GCXCNAYWJ |
| 96 | HIVPYIEQD |
| 97 | HIVPZFEGR |
| 98 | HIVPONCUB |
| 99 | HIVPPKCKP |
| 100 | HIWPYVEQN |
| 101 | HIWPZVEHN |
| 102 | HIXPYACQL |
| 103 | HIXPZACGL |
| 104 | GIVBYIUQD |
| 105 | GIVBPIUKD |
| 106 | GIVBONSUB |
| 107 | GIVBPNSKB |
| 108 | GIWBOVUUN |
| 109 | GIWBPVUKN |
| 110 | GIXBOASUL |
| 111 | GIWBPXSKZ |
| 112 | HIVQOFKUP |
| 113 | HIVQPFKKP |
| 114 | HIVQYMIQZ |
| 115 | HIVQZMIGZ |
| 116 | HIWQYVKQL |
| 117 | HIWQZSKGZ |
| 118 | KIQROYCUV |
| 119 | HIXQPAIKJ |
| 120 | GIVDOIAUB |
| 121 | GIVDPFAKP |
| 122 | GIVCYMYQZ |
| 123 | TCWUVTSWB |
| 124 | JIQDOTUUX |
| 125 | GIWDPVAKL |
| 126 | GIXCOAYUJ |
| 127 | GIXCPAYKJ |
| 128 | TCVUMISAD |
| 129 | TCVUMFSQR |
| 130 | TCVUVNQWB |
| 131 | TCVUMNQMB |
| 132 | TCWUVTSWB |
| 133 | WCQVMRMQN |
| 134 | TCXUMAQAL |
| 135 | TCWUMXQQZ |
| 136 | SCVHVIIWD |
| 137 | VCPIMGCQP |
| 138 | VCPIMJAAB |
| 139 | VCPIWLAMN |
| 140 | SCWHMVIAN |
| 141 | SCWHMVIQN |
| 142 | SCWHMXGAZ |
| 143 | SCXHMAGQL |
| 144 | TCVVMFYAP |
| 145 | TCVVMIYQB |
| 146 | TCVVMKWAN |
| 147 | TCVVMMWQZ |
| 148 | TCWVMVYAL |
| 149 | TCWVMVYQL |
| 150 | TCXVMAWAJ |
| 151 | TCXVMAWQJ |
| 152 | SCVIMIOAB |
| 153 | SCVIMIOQB |
| 154 | SCVIMMMAZ |
| 155 | SCVIWMMMZ |
| 156 | SCWIMSOQZ |
| 157 | SCWIMSOQZ |
| 158 | SCXIMAMAJ |
| 159 | SCXIMAMQJ |
| 160 | TIVUNISOD |
| 161 | TIVUNNQOB |
| 162 | TIVUONQEB |
| 163 | TIWUNTSOB |
| 164 | TIWUYTSAB |
| 165 | TIXUNAQOL |
| 166 | TIXUOAQEL |
| 167 | SIVHXIIKD |
| 168 | SIHHOIIED |
| 169 | SIVHNNGOB |
| 170 | SIVHONGEB |
| 171 | SIWHNVION |
| 172 | SIWHOVIEN |
| 173 | SIXHNAGOL |
| 174 | SIXHOAGEL |
| 175 | TIVVNIYOB |
| 176 | TIVVOIYEB |
| 177 | TIVVOIYEB |
| 178 | TIVVOMWEZ |
| 179 | TIWVNVYOL |
| 180 | TIWVOSYEZ |
| 181 | TIXVNAWOJ |
| 182 | TIXVOAWEJ |
| 183 | SIVINIOOB |
| 184 | SIVIOIOEB |
| 185 | SIVINMMDZ |
| 186 | SIVIOMMEZ |
| 187 | SIWINVOOL |
| 188 | SIWIOVOEL |
| 189 | SIXINAMOJ |
| 190 | SIXIOAMEJ |
| 191 | TCVSMIGAD |
| 192 | TCVSMIGQD |
| 193 | TCVSMNEAB |
| 194 | TCVSMNEQB |
| 195 | TCWSMTGAB |
| 196 | TCWSMVGQN |
| 197 | TCXSMAEAL |
| 198 | TCXSMAEQL |
| 199 | HCVRNIQGD |

■

*Andreas Guski*

## X-WING

Gerade erst getestet, und hier kommt auch schon der erste Tip, wie man sich als Raumjäger-As alle *Battle-Patches* für historische Missionen verschaffen und jede beliebige Mission der *'Tours of Duty'* spielen kann:
Man benötigt *(wie sollte es auch anders sein)* einen Diskeditor und editiert die Datei *XXX.PLT*. Um die historischen Missionen als vollendet zu deklarieren und das jeweilige *Battle-Patch* erscheinen zu lassen, editiert man folgende HEX-Codes:

0220: XX XX XX XX XX XX 00 00 – 00 00 00 00 00 00 00 00
0230: YY YY YY YY YY YY 00 00 – 00 00 00 00 00 00 00 00
0240: AA AA AA AA AA AA 00 00 – 00 00 00 00 00 00 00 00

Die mit X, Y und A versehenen Positionen stellen je eine komplette historische Mission dar. X steht für *X-Wing*-, Y für *Y-Wing*- und A für *A-Wing-Missionen*. Um eine Mission für vollendet zu erklären, gibt man den Wert *'01h'* ein, um sie als unvollendet zu deklarieren *'00h'*.

**Editieren der *'Tours of Duty'*:**
Zuerst editiert man die Positionen 2E00, 2E01, 2E02 auf '0h1', um alle Touren als *'active'* erscheinen zu lassen. Anschließend editiert man folgende Positionen:

```
Tour I active/inactive
 Tour II active/inactive
  Tour III active/inactive
                      Tour I
                       Tour II
                        Tour III
02E0 : 01 01 01 00 00 00 00 00 - A1 B1 C1 FF FF FF FF FF
02F0 : A2 B2 C2 00 00 00 00 00 - ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ??
       Tour I
        Tour II
         Tour III
```

Das Paar A1 und A2 ist für die *'Tour I'* zuständig, B1 und B2 für *'Tour II'* und C1 und C2 folglich für *'Tour III'*. In die mit A1, A2, B1, B2, C1, C2 versehenen Positionen werden folgende Werte eingetragen:

| | |
|---|---|
| Wert A1, B1, C1 | 00 01 02 |
| | 03 04 05 |
| Wert A2, B2, C2 | 01 02 03 |
| | 04 05 06 |
| Mission completed | 1 2 3 |
| | 4 5 6 |
| | |
| Wert A1, B1, C1 | 06 07 08 |
| | 09 10 11 |
| Wert A2, B2, C2 | 07 08 09 |
| | 0A 0B 0C |
| Mission completed | 7 8 9 |
| | 10 11 12 |

Tour I und II besitzen je nur 12 Missionen, Tour III hingegen 14.

| | |
|---|---|
| Wert A1, B1, C1 | 12 13 |
| Wert A2, B2, C2 | 0D 0E |
| Mission completed | 13 14 |

So kann man nun jede Mission überspringen, also z.B. solche, die sehr schwer und kaum zu schaffen sind, oder aber alle Missionen in der Auswahl der historischen Missionen abrufen und spielen. Auch die Zwischensequenzen können so angeschaut werden. ■

*Stefan Kaiser*

## LHX

Sollte während einer Mission einmal die Munition ausgehen, so drückt man einfach <Strg-R>, und schon ist man wieder bis auf die Zähne bewaffnet. ■

*Sebastian Schneider*

## DSA (PC)

Wenn man bei diesem Spiel schon sehr viel herumgekommen ist, sollte man einmal in das Unterverzeichnis *DSA\TEMP* gehen. Dort befinden sich *(normalerweise)* sechs Nichtspielercharaktere, die man an der Endung *.NSC* erkennt. Diese sollte man nun in das Verzeichnis DSA kopieren und umbenenennen. Der Name des jeweiligen Helden darf allerdings nicht verändert werden! Das einzige, was man umbenennen muß, ist die Endung *.NSC* zu *.CHR*. Wenn man das Spiel nun neu startet und sich die Heldengruppe aussucht, kann man jetzt mit den Nichtspielercharakteren

weiterspielen, die von der dritten bis zur neunten Stufe vorliegen.

**Ein weiterer Tip:**
Nachdem man sich eine Heldengruppe erschaffen hat, sollte man diese abspeichern *(klingt einleuchtend)*. Danach durchsucht man die Datei mit einem Diskeditor, bis man auf den Namen eines der Helden stößt. Man muß von dort an nur noch bis zur 25. Stelle zählen und den Wert dort in *6E* umwandeln. Auf die gleiche Art und Weise verfährt man mit der 26. und 29. Stelle. Nach dieser Veränderung hat man so viele Abenteuerpunkte, daß der Held in die 20. Stufe erhoben wird. *(Eine kleine Vorbemerkung am Rande: Einen Helden von der 1. in die 20. Stufe zu erheben, dauert in der Regel 20-50 Minuten, und man kann zwischendurch nicht abspeichern!).* ■

*Sebastian Schneider*

## Final Fight

Man sollte als Kämpfer immer *Haggar* wählen, da dieser die besten Tritte und den besonderen Griff beherrscht *(mittels Knopfdruck und Joystick nach unten)*. Das Spiel möglichst allein spielen, da der Mitspieler meistens nur im Weg steht und die nützlichen 'Credits' raubt. Am besten ist es, wenn Haggar immer nur seinen besonderen Griff benutzt. *(Eine Ausnahme stellen hier der dicke 'Bill Bull' und der jeweilige Endgegner dar).*
Wenn Haggar zum Bildschirmende geht, um möglicherweise zum nächsten Gegner zu kommen, sollte er stets zur Seite springen, um dem überraschten Gegner schnell einen Tritt verpassen zu können. Außerdem sollte Haggar, sofern es möglich ist, eine Eisenstange als Waffe einsetzen, damit er die Problemgegner besser fertigmachen kann. Messer sollten grundsätzlich vorneweg geworfen werden, denn sie können beim Endgegner wieder eingesammelt werden.
Während der Bonusrunde mit dem Auto muß man das Auto zertrümmern. Sollte das Wort *'Perfect'* am Bildschirm erscheint, einfach weiter auf das Auto schlagen, denn man kann dadurch Punkte sammeln. Beim Endgegner sollte man immer versuchen, mit dem Rollstuhl in Kontakt zu bleiben, da der Endgegner uns sonst mit seinen Pfeilen festnagelt.
In der Runde, in der das Feuer den Weg blockiert, sollte Haggar zuerst die Gegner ins Feuer schubsen, bevor er dann selbst hindurchgeht. In dem Level, wo die Kronleuchter 'vom Himmel' fallen, sollte Haggar am oberen Rand vorbeilaufen, bis die Leuchter gefallen sind. Wer in der Sache geübt ist, kann solange warten, bis sich ein Gegner unterhalb eines Kronleuchters befindet.
Wenn man das Spiel trotzdem zu zweit spielen möchte: Der zweite Spieler sollte *Cody* wählen. Wenn einer der beiden seine drei Leben verloren hat, sollte dieser auf den anderen Spieler warten, bevor er den Feuerknopf drückt, um wieder ins Leben zurückgeholt zu werden. Man vergeudet sonst unnötig *'Credits'*.
Wer bei dem Spiel überhaupt keine Lust dazu hat, irgendwann auf der Strecke zu bleiben, sollte immer wieder auf die HELP-Taste drücken, sobald der Vorspann erscheint und diese Prozedur solange wiederholen, bis Haggar den Bildschirm einschaltet. ■

*Marek Schmidt*

## A.T.A.C.

Wer seine Piloten wieder zum Leben erwecken oder seine Jets vom Flugzeugfriedhof zurückholen möchte, sollte mit einem Diskeditor folgende Werte verändern:
1. Ist ein Pilot verstorben, so steht in der entsprechenden Datei *(saved0.com)* folgende Zeile:
Smiley(HEX=01)...<Name des Piloten>
Hier muß man lediglich den Smiley (HEX=01) um 2 Stellen näher an den Namen ziehen, und schon erfreut sich der Pilot wieder bester Gesundheit. *(Ein Punkt hat hier übrigens den HEX-Code 00)*.
2. Ein zerstörter Chopper hat folgende Anordnung:
..s <Name des Flugzeugs>
Diese Zeile kann folgendermaßen manipuliert werden:
Smiley.s <Name des Flugzeugs> ■

*Sebastian Verstege*

## Daughter of Serpents

*Oliver Runge* aus Wellmitz hat es geschafft und präsentiert uns hier seine Komplettlösung. Also nichts wie ran an die Kiste und ab geht's.
Zu Beginn des Spieles habt Ihr die Möglichkeit, zwischen mehreren Charakteren zu entscheiden. Die Wahl des entsprechenden Charakters beeinflußt allerdings nur geringfügig den Lösungsweg. Sofort nach der Ankunft im 'Savoy Hotel' begebt Ihr Euch zur Rezeption. Hier erhaltet Ihr einen Brief, der besagt, daß Ihr schleunigst den Professor im Museum aufsuchen solltet. Ein kleiner Blick in den Stadtplan verrät Euch, wo sich das Museum befindet. Dort angekommen, sucht Ihr das Büro des Professors auf. Nach einer kleinen Unterredung mit ihm erhaltet Ihr auch prompt Euren ersten Auftrag.
Nächster Anlaufpunkt ist der Polizeichef 'Cameron'. Auch hier hilft der Blick in den Stadtplan. Während der Unterhaltung mit dem Polizeichef werdet Ihr über einige sehr interessante Dinge informiert. Des weiteren erhaltet Ihr einen Auftrag, den Ihr natürlich annehmt. Im Zusammenhang mit diesem Auftrag vereinbart Ihr ein Treffen mit der Frau, über die Ihr zuvor informiert wurdet. Danach begebt Ihr Euch zum 'Café', wo Ihr von einem Angestellten besonders freundlich begrüßt werdet. Ihr setzt Euch an den freien Tisch und bestellt Kaffee und Kuchen, wie das in einem Café halt so üblich ist. Nach dem Verzehr dieser Köstlichkeiten taucht eine Person namens 'Ariadne Elytis' auf, mit der Ihr Euch unterhaltet. Sie verspricht, eine Nachricht beim Portier im 'Savoy Hotel' zu hinterlassen. Daraufhin kehrt Ihr zurück ins Hotel und geht in Euer Zimmer.
Am nächsten Morgen schaut Ihr beim Portier vorbei, um nachzufragen, ob die versprochene Nachricht eingetroffen ist, was dann auch der Fall ist. Ariadne hat ihr Versprechen eingehalten. Die Botschaft nehmt Ihr mit und fahrt noch einmal zum Professor ins Museum, um ihn über den neuesten Stand der Ermittlungen zu informieren. Jetzt wieder zurück ins Hotel und ab in die Bar. Glücklicherweise findet Ihr auch irgendwo einen freien Tisch, an den Ihr Euch dann setzt. Und wie es der Zufall eben will, trefft Ihr noch dazu auf Ariadne, der Ihr zu verstehen gebt, daß Ihr Euch den Deal *(das Geschäft)* leisten kör [illegible]t.
Nach dem erfolgreich verlaufenen Gespräch begebt Ihr Euch zu dem Laden von 'T. Cook'. Hier findet Ihr einen Brief vor, in dem die geforderte Summe für das Geschäft vermerkt ist. Diesen Brief schickt der Angestellte ins Hotel. Nun wieder zurück auf einen Drink in die Hotelbar. Bis zum vereinbarten Treffen mit Ariadne ist es jedoch noch ein ganz schönes Weilchen. Um das lange Warten zu verkürzen, klickt Ihr die Uhr über dem Barkeeper an.
Pünktlich um 6.00 Uhr erblickt Ihr Ariadne. Nachdem Ihr Euch zur ihr gesellt habt, fragt sie Euch, ob Ihr über den vereinbarten Betrag verfügt. Bevor Ihr nun allerdings weiterschwatzt, müßt Ihr kurz zum Portier und den besagten Schein einziehen. Wenn Ihr wieder bei Ariadne seid, wird sie auf eine Statue deuten. Ariadnes Forderung nach dem Kreditbrief gebt Ihr nach. Kurz darauf erscheint der Polizeichef Cameron, um Ariadne zu verhaften. Der Bitte des Polizeichefs, ihm den Kreditbrief zu zeigen, kommt Ihr ebenfalls nach. Camerons Einladung, erneut den Professor aufzusuchen, nehmt Ihr dankend an. Auch jetzt versorgt Euch der Professor wiederum mit wichtigen Informationen, aber Euer Gespräch wird kurz unterbrochen, da Cameron zu einem wichtigen Einsatz berufen wird. Danach setzt der Prof. seine Unterhaltung mit Euch fort. Plötzlich beginnt die Lampe zu flattern, und ein geheimnisvolles Licht erscheint aus dem Vorraum. Um diesen seltsamen Zuständen auf den Grund zu gehen, betretet Ihr den Vorraum. Eine ägyptische Gottheit erscheint, die Euch sogleich mit in die Katakomben nimmt...
Aus Eurer Ohnmacht erwacht, macht Ihr Euch auf den Weg zum Hotel. Hier werdet Ihr vom Portier darauf hingewiesen, daß Ihr von Cameron erwartet werdet. Der erzählt Euch, daß Ariadne verschwunden ist und daß ein Angestellter ermordet wurde. Anschließend müßt Ihr noch einmal kurz beim Portier vorbei. Von dort aus geht Ihr in 'T. Cook's Laden' und bucht eine Schiffahrt zurück nach England.
Wieder im Hotel angekommen, händigt Euch der Portier einen Brief von einem Ägypter aus. Daraufhin sucht Ihr das Café auf, wo Ihr auf

# SUPERBILLIG

# Software Discount Mann

| | empfohlener Verkaufspreis | bei uns | Unterschied in % |
|---|---|---|---|
| X-Wing | 129,90 | 79,90 | 38,50 % |
| Chaos Engine | 69,90 | 44,90 | 35,77 % |
| Eishockey Man. (Amiga / PC) | 109,90 / 119,90 | 64,90 / 74,90 | 40,95 % / 37,53 % |
| Strike Commander + Speeach | 179,80 | 119,90 | 33,36 % |
| Civilization (PC) | 149,90 | 79,90 | 46,70 % |

Bezahlung auf Rechnung innerhalb von 14 Tagen oder Vorkasse oder Nachnahme.

**Händler-anfragen erwünscht !**

**Inhaber: Christian Mann, Inselstraße 9, 6500 Mainz 1, Tel.: 06131/23 80 85 (weitere folgen noch), Fax: 06131/23 80 62**

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa. und So.) von 10-22 Uhr (So. ab 12 Uhr). Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele die nicht in dieser Liste stehen für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Gameboy usw. Für 4,00 DM in Briefmarken schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage. Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,-- oder V-Scheck; NN + 4 DM zzgl. NN-Gebühr, auf Rechnung: 7,90 DM (!!!), zahlbar innerhalb von 14 Tagen !!!); Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

| Programm | | Amiga | PC |
|---|---|---|---|
| 1869 | DV | 64,90 | 74,90 |
| 3 D Construction Kit 2 | | 89,90 | 89,90 |
| A-Train | DV | a. A. | 89,90 |
| A. Macleans Pool Billard | DA | 49,90 | 59,90 |
| A. T. A. C. | DA | 64,90 | 79,90 |
| Abandones Places 2 | DV | 59,90 | 74,90 |
| Aces of the Pacifik | | | 64,90 |
| Aces Miss. Disk | DA | | 44,90 |
| Armour Geddon 2 | DA | 59,90 | a. A. |
| Astar | DA | a.A. | |
| B-17 Flying Fortress | DA | 64,90 | 84,90 |
| B. C. Kid | DA | 54,90 | |
| Balance | DV | | 34,90 |
| Bard's Tale Cons. Set | DA | 54,90 | 54,90 |
| Bat 2 | DA | 69,90 | 74,90 |
| Batman Returns | DA | | 84,90 |
| Battle Chees 4000 | DA | | 64,90 |
| Battle Isle Data 2 | DA | 49,90 | 49,90 |
| Battle Team (B.Isle + Data) | DA | 54,90 | 59,90 |
| Bill's Tomato Game | DA | 59,90 | |
| Birds of Prey | DA | 64,90 | 69,90 |
| Bitmap Br. 1 | DA | | 44,90 |
| Bitmap Br. 2 | DA | | 44,90 |
| Bundesliga Man. Prof. | DV | 64,90 | 64,90 |
| Burning Steel | DV | | 74,90 |
| Caesar Pal | ?? | | a. A. |
| Campaign | DV | 74,90 | 69,90 |
| Car and Driver | DA | | 69,90 |
| Carmen USA Deluxe | | | a. A. |
| Carrier Strike | | | 69,90 |
| Carriers at War | | | 64,90 |
| Castles | DA | 59,90 | |
| Castles Data Disk | DA | 29,90 | |
| Castles 2 | DA | | 64,90 |
| Chaos Engine | DA | 44,90 | |
| Civilization | DV | 69,90 | 79,90 |
| Columbus | ?? | | a. A. |
| Comanche | DV | | 79,90 |
| Combat Air Patrol | DA | 59,90 | |
| Combat Classics | DA | 54,90 | 59,90 |
| Creepers | DA | 59,90 | 64,90 |
| Dagger of A. RA | DV | | 69,90 |
| Daily Girl Poker | DA | 49,90 | 59,90 |
| Dark Queen of Krynn | DV | a. A. | 74,90 |
| Dark Sun | ?? | | a.A. |
| Dark World | ?? | | a.A. |
| Das schwarze Auge | DV | 69,90 | 74,90 |
| Daughter of Serpents | DV | 69,90 | 69,90 |
| Der Patrizier | DV | 64,90 | 74,90 |
| Desert Strike | DA | 59,90 | |
| Die Kathedrale | DV | 74,90 | |
| Dogfight | DA | | 89,90 |
| Dream Team | DA | 49,90 | 54,90 |
| Drogans Lair 3 | DA | 54,90 | 59,90 |
| Dune 2 | DV | 54,90 | 59,90 |
| Eishokey Manager | DV | 64,90 | 74,90 |
| Elite 2 | DA | | a. A. |
| Elvira 2 | DV | 49,90 | 49,90 |
| Eye of Storm | ?? | a. A. | a. A. |
| Eye of Beholder 2 | DV | 74,90 | 74,90 |
| Eye of Beholder 3 | DV | a. A. | a. A. |
| F-15 Strike Eagle 3 | DA | | 84,90 |
| Falcon 3.0 | DA | | 79,90 |
| Falcon 3.0 Mission 1 | DA | | 59,90 |
| Falcon 3.0 Mission 2 | DA | | 59,90 |
| Fantastic Worlds | DA | 69,90 | 74,90 |
| Fire & Ice | DA | 49,90 | 54,90 |
| Flashback | ?? | a. A. | a. A. |
| Flies - Attack on Earth | DA | 64,90 | 74,90 |
| Fly Harder | DA | 59,90 | |
| Football Manager 3 | ?? | a. A. | a. A. |
| Formula 1 Grand Prix | DA | 69,90 | 84,90 |
| Front Page Football | DA | | 69,90 |
| Goblins 2 | | 54,90 | 59,90 |
| Gunship 2000 | DA | 64,90 | 79,90 |
| Gunship 2000 Senario | DA | | 49,90 |
| Hannibal | DV | 64,90 | 74,90 |

| Programm | | Amiga | PC |
|---|---|---|---|
| Harrier Jump Jet | DA | | 84,90 |
| History Line 14/18 | DV | 74,90 | 74,90 |
| Hook | DA | 49,90 | 59,90 |
| Humans | | 49,90 | 49,90 |
| Humans Race | DV | 64,90 | 74,90 |
| Inca | DV | | 84,90 |
| Indiana Jones 4 | DV | 74,90 | 79,90 |
| Island Dr. Brain | DV | | 69,90 |
| Jonathan | DV | 74,90 | 74,90 |
| Jordan in Flight | DA | | 69,90 |
| KGB | DV | 54,90 | 59,90 |
| Kings Quest 5 | DV | 64,90 | 49,90 |
| Kings Quest 6 | DV | | 74,90 |
| Leapheal Weapon 3 | ?? | a. A. | a.A. |
| Leather Goddesses 2 | DA | | 94,90 |
| Legend of Kyrandia | DV | 59,90 | 64,90 |
| Lemmings 2 | DA | 59,90 | 74,90 |
| Lemmings Doppelpack | | | |
| Lemmings + Oh no more... | DA | 59,90 | |
| Line in the Sand | ?? | | a. A. |
| Links 386 Pro | DA | | 84,90 |
| Links Banff | | | a. A. |
| Links Barton Creek | | | 34,90 |
| Links Bay Hill | | | 34,90 |
| Links Bountiful | | 34,90 | 34,90 |
| Links Firestone | | 34,90 | 34,90 |
| Links Harbour Town | | | 44,90 |
| Links Hyatt Dorado | | | 39,90 |
| Links Mauna Kea | | | 39,90 |
| Links Pinehurst | | | 34,90 |
| Links Tron North | | | 34,90 |
| Lion Heart | DA | 54,90 | |
| Liverpool | | 49,90 | 49,90 |
| Two Tower | DA | | 69,90 |
| Lost Treas. 1 | | 84,90 | 89,90 |
| Lost Treas. 2 | | | 64,90 |
| Lotus Comp. (1,2,3) | DA | 49,90 | |
| Mad TV | DV | 64,90 | 74,90 |
| Maelstorm | ?? | | a. A. |
| Mc Donald Land | DA | 49,90 | 49,90 |
| Maniac Mansion 2 | DV | a. A. | a. A. |
| Microleag. Football | ?? | | a. A. |
| Might & Magic 3 | DV | 64,90 | |
| Might & Magic 4 | DV | | 74,90 |
| Monkey Island 1 | DV | 64,90 | 74,90 |
| Monkey Island 2 | DV | 74,90 | 74,90 |
| Nick Faldo Golf | DA | 64,90 | |
| Nicky Boom | ?? | a. A. | a. A. |
| Nigel M. World Champ. | DA | 54,90 | 59,90 |
| No. 2 Collection | DV | 64,90 | 74,90 |
| Nova 9 | ?? | a. A. | |
| Origin Screen Saver | ?? | | 59,90 |
| Outlander | ?? | a. A. | |
| Patriot | DA | a. A. | 69,90 |
| Penthouse Hot Numbers | DA | 34,90 | 34,90 |
| Perfect Gerneral | DA | 69,90 | 74,90 |
| Perfect Gerneral Data | | 39,90 | 39,90 |
| Pinball Dreams | DA | 44,90 | 49,90 |
| Pinball Fantasiea | DA | 49,90 | a. A. |
| Populous 2 | DA | | 69,90 |
| Populous 2 Plus | DA | 64,90 | |
| Premier Manager | | 49,90 | |
| Premiere | DA | 54,90 | |
| Privateer | ?? | a. A. | a. A. |
| Quest of Glory 3 | DV | | 64,90 |
| Railroad Tycoon | DA | 49,90 | 79,90 |
| Reach for the Skies | DA | 49,90 | 59,90 |
| Red Baron | DV | | 64,90 |
| Red Baron Data | DV | | 44,90 |
| Ringworlds | DA | | 69,90 |
| Roma AD 92 | DV | 64,90 | |
| SWOTL | | | 69,90 |
| SWOTL DO 335 | | | 39,90 |
| SWOTL He 162 | | | 39,90 |
| SWOTL P 38 | | | 34,90 |
| SWOTL P 80 | | | 34,90 |
| Sensible Soccer 92/93 | DA | 44,90 | 49,90 |

| Programm | | Amiga | PC |
|---|---|---|---|
| Shadow of the Beast 3 | DA | 59,90 | |
| Shadow of the Comet | DV | | 79,90 |
| Sherlock Holmes | DV | | 74,90 |
| Shuttle | DA | 49,90 | 59,90 |
| Siege | | | 59,90 |
| Siege Data | | | 34,90 |
| Silent Serviese II | DA | 69,90 | 69,90 |
| Sim Life | DV | a. A. | 74,90 |
| Sleep Walker | ?? | 49,90 | a. A. |
| Space Hulk | DA | 69,90 | 79,90 |
| Space Quest 5 | DV | a. A. | 64,90 |
| Sport Gold | DA | 49,90 | |
| Sports Best | | 49,90 | |
| Sports Coll. | DV | 64,90 | |
| St. Thomas | DV | 64,90 | 74,90 |
| Strategie | ?? | | a. A. |
| Street Fighter 2 | DA | 54,90 | 59,90 |
| Strike Commander | DA | | 79,90 |
| Strike Commander Spe. | DA | | 39,90 |
| Strike Commander + Spe. | DA | | 119,90 |
| Stunt Islands | DA | a. A. | 84,90 |
| Super Tetris | DA | 64,90 | 69,90 |
| Task Force 1942 | DA | | 84,90 |
| Tentacle | ?? | a. A. | a. A. |
| Terminator 2029 | | | 84,90 |
| The Greatest | DV | 54,90 | 59,90 |
| Tracon 2 | | 74,90 | 84,90 |
| Train it | ?? | a. A. | |
| Transarctica | DV | 49,90 | 49,90 |
| Trolls | DA | 44,90 | 44,90 |
| Ultima 6 | DA | 54,90 | |
| Ultima 7 | DV | | 39,90 |
| Ultima 7 Data | | | 44,90 |
| Ultima 7 II | DA | | 79,90 |
| Ultima Underworld 1 | DA | | 69,90 |
| Ultima Underworld 2 | DA | | 69,90 |
| V for Victory 1 | | | 64,90 |
| V for Victory 2 | | | 64,90 |
| Veil of Darkness | | | 54,90 |
| Vision | ?? | a. A. | a. A. |
| WWF European Rampage | | 49,90 | 54,90 |
| Walker | DA | 59,90 | a. A. |
| Whale's Voyage | DV | 59,90 | 69,90 |
| Wing Commander 1 | DV | 74,90 | |
| Wind Gommander 1 Del. E. | DA | | 79,90 |
| Wing Commander 2 | DV | | 74,90 |
| Wing Commander 2 Op. 1 | DA | | 39,90 |
| Wing Commander 2 Op. 2 | DA | | 39,90 |
| Wing Commander Speech | | | 39,90 |
| Winter Chall. | DA | 59,90 | 59,90 |
| Wizardry 7 | DV | 79,90 | 79,90 |
| Wordtris | DV | | 64,90 |
| X-Wing | DA | | 79,90 |
| X-Wing | | | 74,90 |
| Xenobots | DA | | 69,90 |
| Zool | DA | 44,90 | 54,90 |

## CD-Rom

| Programm | Preis |
|---|---|
| 360 Compalation | 59,90 |
| 7th Guest | a. A. |
| Der Patrizier | 89,90 |
| Inca | 104,90 |
| SWOOTL | 99,90 |
| Wincomannder + Ultima 6 | 59,90 |

## Super NES

| Programm | Preis |
|---|---|
| Jimmy Connors Tennis | 114,90 |
| Mario Cart | 89,90 |
| Micky Mouse | 109,90 |
| NHLPA Icehockey | 114,90 |
| PGA Tou Golf | 114,90 |
| Phalanx | 114,90 |
| Sim City | 89,90 |
| Star Wars | 129,90 |
| Street Fighter | 89,90 |
| Tiny Toon Adv. | 119,90 |
| Wing Commander | 129,90 |

diesen Ägypter stoßt. Er führt Euch zu einem geheimen Raum, wo Ihr der entflohenen Ariadne wiederbegegnet. Ariadne versucht, Euch von ihrer Unschuld zu überzeugen und bietet Euch sogar ihre Hilfe an.
Nach dieser anstrengenden Unterhaltung kehrt Ihr zurück ins Hotel, um eine Mütze voll Schlaf zu nehmen. Frisch und ausgeruht macht Ihr Euch am nächsten Morgen auf den Weg in die Katakomben. Leider bleibt Eure Suche nach möglichen Indizien erfolglos, also begebt Ihr Euch kurzerhand ins Café. Ein weiteres Mal werdet Ihr zu Ariadne geführt, die heute schon sehr viel mehr zu berichten weiß. Unter anderem erwähnt sie einen Geist, den man angeblich beschwören muß.
Kurze Zeit später führt sie Euch zu einem Friedhof, wo Ihr zusammen mit Ariadne und einem Bediensteten eine Grabkammer betretet. An diesem Ort beginnt Ariadne mit der Beschwörung des Geistes und wird Euch bald auffordern, bestimmte Essenzen ins Feuer zu werfen. Dabei ist die richtige Reihenfolge unbedingt einzuhalten: Rot, Gelb, Schwarz. Schließlich erscheint der Geist auch und erzählt einige interessante Tatsachen.
Nach dieser etwas unheimlichen Begegnung landet Ihr im Keller des Cafés, von wo aus Ihr direkt das Büro aufsucht. Auf dem Schreibtisch liegen wichtige Dokumente, die die Kontakte des Angestellten zur Drogenszene beweisen. Diese Dokumente müßt Ihr unverzüglich beschlagnahmen. Im unteren Teil des Kellers nehmt Ihr die Bodenplatten etwas genauer in Augenschein. Daraufhin findet Ihr ein Seil, welches Ihr natürlich mitnehmt. Jetzt verschiebt Ihr die Platte in der Mitte des Raumes, wodurch ein geheimer Mechanismus aktiviert wird und sich eine Tür öffnet. Anschließend befestigt Ihr das Seil an der linken, unteren Säule. Vor dem Stuhl findet Ihr ein weiteres Stückchen Seil. Nun könnt Ihr den Geheimgang hinunterklettern.
Unten erwartet Euch der Angestellte, der den Vorschlag macht, weiter in das Gewölbe vorzudringen. Da Ihr diesem Vorschlag nichts entgegenzubringen habt, geht Ihr weiter. In dem Raum mit dem engen Tunnel laßt Ihr 'Abdul' sicherheitshalber den Vortritt. Ihr seht Euch währenddessen ein wenig im Raum um und findet unter ein paar Steinen etwas Pulver und eine Pfeife. Nachdem Abdul verschwunden ist, klettert Ihr ebenfalls durch den engen Tunnel. Im nächsten Raum stoßt Ihr auf einen Toten – es ist Abdul! Auf Ariadnes Rat hin zieht Ihr Euch zurück in Richtung Vorraum, wo Ihr Ariadne erneut um einen Rat bittet. Sie teilt Euch ihre haarsträubenden Theorien über Abduls Tod mit, woraufhin Ihr Euch noch einmal zu diesem Raum begebt, in dem Abdul sein Leben für Euch hat lassen müssen. Jetzt findet Ariadne endlich den Grund für Abduls plötzliches Ableben.
Kurz darauf erscheint ein Geist, den Ihr allerdings mit etwas Drill dazu zwingen könnt, Euch passieren zu lassen. Nun tastet Ihr Euch weiter in der Höhle entlang, bis Ihr schließlich in einen weiteren Vorraum gelangt. Dort befinden sich, versteckt hinter den Kleidern, eine Linse und ein Buch. Beide Gegenstände solltet Ihr unbedingt in Euer Inventar übernehmen. Anschließend schaut Ihr Euch noch ein wenig im Tempel um. Damit wäre Eure Arbeit in den Katakomben abgeschlossen.
Begebt Euch also wieder zurück ins Café, wo Ihr Ariadne das Buch überreicht, welches Ihr im Tempel gefunden habt. Mit ihrer Hilfe könnt Ihr den Inhalt des Buches übersetzen. Währenddessen erwähnt Ariadne auch eine 'Solar Disk', die man laut Aussagen des Buches mit der gefundenen Linse öffnen kann. Die 'Solar Disk' befindet sich in den Katakomben. Aus purer Neugier probiert Ihr die Sache mit der Linse aus, doch trotz mehrmaliger Versuche bleibt Euer Vorhaben erfolglos. Da hilft alles nichts, Ihr müßt Ariadne ein weiteres, und hoffentlich letztes Mal um Hilfe bitten.
Sie befindet sich im Café im hinteren Raum. Im Regal an der Wand entdeckt Ihr einen Geheimknopf, den Ariadne bereits erwähnt hatte. Nach Betätigung dieses Knopfes öffnet sich eine Tür, hinter der sich schon wieder einmal Ariadne verbirgt. Es folgt eine kleine Unterredung, nach der Ihr automatisch im Tempel landet. Nun seid Ihr in Besitz des 'Seal of Salomon'. Es erscheint ein Geist, den Ihr dazu zwingen müßt, den Weg frei zu machen. Den nächsten Geist befreit Ihr. Im Tempel findet inzwischen eine schwarze Messe statt. Eine Teilnehmerin dieser Messe ist die Hohepriesterin. Nun zeigt sich der von Euch befreite Geist als besonders hilfreich und zerstört die dunklen Mächte. Für Euch heißt es jetzt Zurücklehnen und Entspannen, denn Eure Mission ist erfüllt... ■

## Ultima VII

Hier sind noch einige Tips, die nicht nur für das Grundprogramm gelten, sondern auch für die Zusatzdiskette noch Bedeutung haben.

### Waffen – The Megabane

Der Weg zu zwei besonderen Waffen sei hier kurz beschrieben. Als erstes eine Klinge namens *Megabane* suchen. Von ihr sollen angeblich zwei Exemplare existieren. Das erste liegt in *Serpent's Hold* hinter Gittern – zusammen mit einigen anderen magischen Waffen, die allerdings häufiger vorkommen. Auf legale Weise, d.h. ohne Menschen zu töten, ist diese Megabane allerdings nicht zu haben.
Eine zweite Klinge liegt in *Stonegate*, dem alten Turm der Shadowlords. Dieser ist allerdings von einem riesigen Sumpf umgeben. Also stattet man seine Party zuerst einmal mit 'Swampboots' aus. Wie aus der dem Avatar am Anfang mitgegebenen Karte ersichtlich ist, liegt der Sumpf zwischen *Minoc* und *Paws*, westlich der großen Wüste. Ein Weg führt durch ihn hindurch, und ein Fluß fließt von Norden, vom Meer aus, in das Sumpfgebiet. Man geht an der Ostseite des Sumpfes so lange entlang, bis man nördlich zum Fluß kommt. Nun geht man langsam wieder zurück, also an der rechten Seite des Sumpfes entlang, bis man auf einen dünnen Pfad *(den man übrigens leicht übersehen kann)* und einige Bretter im Sumpf stößt. Die Pfade und Bretter sind begehbar, allerdings funktioniert die 'Doppelklick-Rechts-Funktion' nicht. Nun bahnt man sich seinen Weg ins Innere des Sumpfes. Dabei muß man oft Schleifen und andere Kunstfiguren laufen, um voranzukommen. Schließlich stößt die Party auf eine Brücke, die auf der anderen Seite des Turmes liegt. Dieser ist von Skeletten bewacht! Sind selbige beseitigt, findet man ein Buch mit der Turmchronik, einige 'Red Potions' und – die Megabane! Wer sich nun den Weg zurück ersparen will, der sollte den 'Help-Spell' zaubern.

### Waffen – The Death Scythe

Von der Todessense *(Death Scythe)* existiert *(zumindest offiziell)* nur ein Exemplar. Man findet es auf der Felseninsel auf der Zusatzdiskette 'The Forge of Virtue', und zwar beim 'Test of Love' *(wie seltsam...)*. Hinter dem großen Stein, auf dem der Baum des Lebens wächst, befindet sich ein Hebel. Dieser ist fast nicht sichtbar, lediglich die Spitze ist als kleines, graubraunes Viereck an der rechten Seite des Felsens zu erkennen. Diesen legt der Avatar *(Doppelklick-Links)* um. Im Gang im Norden öffnet sich nun eine Geheimtür, hinter der man, indem man durch die Dunkelheit geht, einen Geheimraum findet. Hier findet man eine Leiche, die sieben Glasschwerter bei sich hat, einen 'Firedoom-Staff' und die versprochene Todessense, die jeden Gegner mit nur einem Schlag erledigt.

### Das Schwarze Kreuz

Mitten im Dschungel, nördlich des *Shrine of Sacrifice* in der Wüste, befindet sich das schwarze Kreuz, der Focus des Guardians, der sich hier mit seinem wahren Namen *(allerdings rückwärts)* meldet.

### Unbekannte Dinge

Bei *Ultima VII* gibt es einige Räume, die gar nicht für Spieleraugen gedacht sind, sondern lediglich im aktivierten Cheat-Modus erreichbar sind. Man startet das Spiel also mit dem Kommando: *ultima7 ABCD<Alt-255>*. Den <Alt>-Code muß man über die Zehnertastatur eingeben.
Im Spiel drückt man nun <F2>, anschließend die Tasten <H> und <X>, um den *Hackmover* zu aktivieren. Der gesuchte Raum liegt unter dem Gebirge (westlich von *Vesper*), in dem sich auch die Mine befindet. Am südlichen Ende des Gebirges, das schon nahezu im Wasser liegt, entfernt man einige Bergwipfel, bis man die darunterliegende Kammer findet. In diese setzt man

den Avatar *(einfach mit der Maus steuern)*. Hier findet man zwölf Teleporter, auf denen jeweils ein Gegenstand liegt, acht sowie acht ringförmig angeordnete mit Runentafeln. Allein aus dieser Kammer ist es möglich, das ganze Spiel zu lösen. Jeder der acht Teleporter führt in eine der Städte. Die Teleporter mit den Gegenständen führen zu den Schlüsselstellen des Spiels und stellen alle Gegenstände bereit, die nötig sind, um die Aufgaben zu meistern. Interessant auch für die, die sich nicht den Spaß verderben und die Rätsel selbst lösen wollen, ist eigentlich nur der Teleporter mit dem Goldhaufen. Er beamt die Party zu einem Raum, wo man ein volles Sprüchebuch, 1000 Goldstücke, 100 Lockpicks, 100 Portionen von allen magischen Zutaten und acht Truhen findet. Diese enthalten jeweils eine komplette, magische Ausrüstung für jeden der Charaktere. ■

*Frank Reidel*

## Rome AD 92 (PC)

Insel: Als erstes gibt man die Botschaft ab. Im Bad stiehlt man die Kleidung, die auf dem Steg liegt. Die Kleidung anziehen und unten im Hafen bei der Frau einen Dolch kaufen, um damit die Menschen zu bedrohen. Dann bei der Frau links unten einen Glückswürfel kaufen und die Frau dann ausrauben. Wenn man jetzt ca. 13 Sesterz besitzt, kann man die Insel mit dem Schiff verlassen.

Rom: In Rom angekommen, erst einmal bei der untersten Taverne würfeln. Bei ca. 30 Sesterz vorsichtshalber aufhören, da sonst der Schwindel mit dem Glückswürfel auffliegt. Für das Geld kauft man sich im Forum einen oder – wenn möglich – auch zwei Gladiatoren, die man dann in der Arena kämpfen läßt. Danach wieder Gladiatoren kaufen und kämpfen lassen. Von dem Wahrsager vor dem Tempel dann die Zukunft voraussagen lassen. Jetzt kann man die Wache vor dem Palast bestechen und den König warnen.

Britannien: Als erstes das Dorf im Osten angreifen. Dort die Standarte aufstellen. Die Briten kann man am besten im Dunkeln überraschen. Danach das Dorf im Westen erobern. Notfalls muß man sich zwischendurch ausruhen. Jetzt kann man das mittlere und das obere Dorf erobern. Bevor man die Standarte der Briten berührt, sollte man alle Hütten nach Schätzen abgesucht haben.

Rom: In Rom erst mal nach der Ansprache des Kaisers vor dem Palast jemanden bezahlen, der einen selbst als Konsul vorschlägt. Wenn man von ihm die Bestätigung erhält, muß man die anderen Bürger durch Bestechung überzeugen. Jetzt geht man zum Kaiser und eröffnet die Wahl.

Ägypten: Die Standarte stellt man hinter den Stadttoren auf. Dann wartet man darauf, daß die Gegner links unten auf der Karte angreifen. Mit allen Soldaten bekämpft man diese und versammelt sich während der Kämpfe an der Standarte, um die eigenen Soldaten ausruhen zu lassen. Dabei muß man jedoch immer die Karte im Auge behalten. Diese Taktik behält man bei, bis auch der letzte Gegner stirbt.

Rom: Hier braucht man nur noch den Mörder auf den anderen Konsul ansetzten, und man bringt den Kaiser eigenhändig mit dem Dolch um. Schon kann man das Leben als Kaiser genießen. ■

*Michael Hildebrandt*

## A-Train (PC)

Zuerst sollte man sich wie im Handbuch beschrieben (Karte 1) eine Nebenstrecke an den schon vorhandenen Bahnhof bauen und diese von der Hauptstrecke abtrennen. Die Nebenstrecke sollte ungefähr 15-20 Gleisabschnitte lang sein. An das Ende dann einen großen, modernen Bahnhof bauen und 4-6 Immobilien als Lagerplätze kaufen. Man sollte aber nicht vergessen, Immobilien für die weitere Streckenführung zu kaufen, da die "Simmis" sonst alles voller Häuser pflastern und man seine Strecke nicht weiterführen kann. Nach dem Gleisbau kauft man sich einen Güterzug mit mindestens 3 Wagen (GP 40) und einen Personenzug mit mindestens 700 Sitzplätzen (AR-Personenzug). Beide läßt man möglichst wirtschaftlich fahren, und man transportiert mit dem Güterzug möglichst viel Baumaterial zum neuen Bahnhof. Diesem gegenüber baut man eine Fabrik, damit möglichst immer genügend Materialien vorhanden sind. Sind genügend Baumaterialien zum Bahnhof geschafft worden, kann man auch eigenständig Bauland schaffen, indem man Immobilien aufkauft und wieder verkauft. Auf diesen Grundstücken siedeln die "Simmis" besonders gern. Weiterhin ist es ratsam, Fabriken, Geschäftsobjekte, Hotels, Sportstadien, Skigebiete, Vergnügungsparks und Golfplätze nach dem Bau sofort wieder zu verkaufen, da man dann keine Unkosten mehr hat. ■

*Jens Wiegand*

## Mad TV

Geld ohne Ende bekommt, wer zur Raumvermietung fährt, dort sein Studio verkauft und danach zum höheren Preis wieder kauft. Übersteigen die Schulden erst mal die Zwei-Milliarden-Marke, kehrt sich auf einmal das Vorzeichen um. Fehlt nur noch, das der Rechner das Bare auch noch ausspuckt. Und weil's so schön war, hier noch einer: Drückt einfach mal die Taste <J>. Was passiert? ÜBERRASCHUNG... ■

*Holger Schroeter*

## Sim Ant

Man sollte den Regler für Nahrungssuche und Brutpflege bzw. den Regler für das Produktionsverhältnis zwischen Soldaten und Arbeitern immer auf Automatik lassen, außer wenn gerade mal eine Königin benötigt wird. Auf diese Weise werden schnellstmöglich drei, vier Parzellen besiedelt. Auf diese Weise ist der Garten genauso schnell erobert wie das Haus. ■

# HOW TO PLAY Secret Service

**Auf vielfachen Wunsch hier noch einmal unsere ultimative Anleitung, wie Ihr die besten Chancen für die Veröffentlichung Eurer Tips ergattert. Also alles schön auswendig lernen, wird telefonisch abgefragt. Und wehe, Ihr wißt Euren Text nicht.**

Wunderschön ist sie anzusehen, die Postlawine, mit der mich meine vielen kleinen Helferlein Monat für Monat beliefern. Damit der Informationsaustausch so reibungslos wie möglich vonstatten geht, gibt es ein paar kleine Grundregeln, die von EUCH beachtet werden sollten, damit ICH weniger Arbeit habe. Ja, ja, so hat's der reaktionäre Redakteur am allerliebsten. Auf der faulen Haut liegen und zuschauen, wie die anderen für einen hüpfen. Aber ganz im Ernst, Ihr könnt ganz gewaltig helfen, den Secret Service zur gut funktionierenden Informationsbörse zu machen. Und zwar geht das so:

## Das Anschreiben

Auch mir ist es völlig egal, ob der Brief mit "Eure Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Mächtig wichtiger..." beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge die beachtet werden sollten:

– Ob Ihr mit der Hand oder per Textverarbeitung schreibt, ist mir relativ egal. Bei handschriftlicher Post sollte man sich jedoch an die gebräuchlichen Konventionen der deutschen Schreibkunst halten. Der Text sollte nach Möglichkeit lesbar sein und kein Adventure an sich darstellen. Lieber habe ich natürlich ordentlich getippte Seiten oder gar, wenn es sich einrichten läßt, Text auf Diskette.

– Da unsere Aktenordner stets das gleiche Format haben, ist die Verwendung von normalen A4-Papier eine gute Idee. Die kleinen Schmierzettel bilden sowieso eine undurchdringliche Schicht auf meinem Schreibtisch, und es wäre doch schade, wenn ich einen gelungenen Tip erst wiederfinde, wenn das Game schon dreimal als Oldie des Monats vorgestellt wurde.

– Wenn Ihr Eure Anschrift und vielleicht auch noch die Bankverbindung mitteilen könnt, ist es wesentlich einfacher, Rückfragen und Honorarabrechnungen zu erledigen. Adressen auf Briefumschlägen helfen zwar der Post, im hektischen Redaktionsalltag geht so etwas jedoch laut Murphys Gesetzen gerade dann verloren, wenn die Anschrift nicht noch einmal separat über dem Text steht.

– Wenn Ihr eine Frage beantwortet, ist es recht hilfreich, wenn Ihr auch verratet, wer diese Frage wann gestellt hat. Ist irgendwie logisch, ne?

– Genauso wichtig ist es zu wissen, auf welchen Computer oder welche Konsole sich der Tip bezieht.

## Der Inhalt

Tips und Tricks sind das A und O im Secret-Service-Agenten-Business. Kurze Tips wie Cheats und Paßwörter sind genauso interessant wie das komplette Kartenwerk oder Detailinformationen über den aktuellen Adventureknaller. Je frischer der Tip, desto größer die Chance, daß er abgedruckt wird.

Karten zu malen ist eine feine Sache, die der Kreativität beim Lösen von Games eine sehr großen Spielraum einräumt. Unter Karten verstehen wir allerdings Dinge, mit denen man sich besser in einem Adventure zurechtfindet, und nicht hilfloses Gekritzel auf seltsamen Untergründen, für die man wiederum eine Karte benötigt, wenn man sie verstehen will. Außerdem müssen wir das Ganze auch noch lesbar reproduzieren. Der beste Weg ist die Anfertigung der Karten mit einem Zeichenprogramm, das eine halbwegs gängige Grafiknorm schreiben kann. Ich freue mich ganz besonders, wenn Ihr auch noch dazuschreibt, mit welchem Programm und auf welchen Computer die Karte gemalt wurde. Alternativ dazu tut's auch weißes Papier, wenn es mit einem gut deckenden Stift bemalt wird. Der Einsatz technischer Hilfsmittel (Lineal, Zirkel usw.) führt nicht etwa zur Disqualifikation, sondern ist eher erwünscht.

Ähnliches gilt für Tabellen und Paßwortlisten. Gerade bei Zahlenkolonnen verhaut man sich doch immer wieder besonders gern und findet die Fehler auch bei mehrmaligen Durchsehen nicht sofort. Erfahrungsgemäß werden solche Fehlerquellen erst bei der Hotline bemerkt und verursachen eine ganze Menge Schwierigkeiten bzw. blockierte Drähte.

Größere Projekte (wie zum Beispiel die Lösung der Frage nach dem Sinn des Lebens incl. Karten und Cheats) sollten vorher mit mir abgesprochen werden. Wäre doch schade, wenn Ihr das alles herausfindet, und ich weiß es schon. Meine Telefonnummer lautet 05651/929126 – Thomas Morgen –, und für solche Fragen bin ich auch außerhalb der herkömmlichen Hotline-Sprechzeiten jederzeit zu erreichen.

## Belohnung satt

Wenn ich mich dazu entschließe einen Eurer Tips abzudrucken, gibt's dafür auch was Feines vom Onkel. Natürlich wissen wir, daß Ihr Euch über ein persönliches Dankeschön und ein paar Süßigkeiten am meisten freut. Phantasieloserweise gibt es allerdings nur ganz gewöhnliches Geld. Habt Ihr Eure Bankverbindung angegeben, gibt es eine Überweisung (schnelle Kohle), andernfalls einen Verrechnungsscheck (langsame Kohle). Wieviel Ihr vom schnöden Mammon kassiert, hängt ganz vom Umfang und der Qualität Eures Tips ab. Zwanzig Mark gibt's auf jeden Fall schon mal. Richtig umfangreiche Sachen werden mit bis zu hundert (das ist eine 1 mit zwei Nullen) Mark pro Seite vergolten. Sonderhonorare für besonders gelungene und praktisch druckfertige Beiträge lassen sich eventuell auch noch ausmachen, aber das muß dann wirklich schon Hand und Fuß haben.

Vom Abschicken Eurer Beiträge bis zum Eintreffen der Belohnung können schon mal ein paar Tage ins Land gehen, was hauptsächlich den Gesetzen der Thermodynamik anzulasten ist: Einen Tip können wir erst bezahlen, wenn er auch tatsächlich ins Heft kommt. Trotzdem geht auch manche Post verloren, was uns mindestens ebenso ärgert wie Euch. Wenn Ihr nach acht bis zehn Wochen noch nichts von uns gehört habt, ist etwas faul, und Ihr solltet Euch mal melden. Nach Möglichkeit schriftlich und unter Angabe aller Daten, die für eine größere Suchaktion unerläßlich sind. Dazu zähle ich die Anschrift, das Datum der Ersteinsendung und einen Hinweis, um was es sich handelte.

Kann eigentlich gar nichts mehr schiefgehen oder was? Also laßt sehen, was Ihr auf der Pfanne habt! So long bis zum nächsten Mal,

Euer Thomas

# Hosen runter!

**SKAT 2010 FÜR WINDOWS**

System: **PC**, Voraussetzungen: **Windows 3.1, 3 MB RAM**, empf. VK-Preis: **69 DM**, Hersteller: **CreaTeam Software K. Elbert**, 2390 Flensburg, Muster von: **Hersteller**.

**SKAT '92**

System: **PC**, Voraussetzungen: **ab 80286-Prozessor**, empfohlener VK-Preis: **89 DM**, Hersteller: **Softshop**, 4100 Duisburg, Muster von: **Hersteller**.

**Auch wenn die Überschrift es vermuten läßt: Hier geht es nicht um ein neues Strip-Poker-Spiel. Vielmehr dürfen sich diejenigen freuen, denen zum bierseligen Grand-Hand oder Null Ouvert bislang stets der zweite und dritte Mann gefehlt haben: Eine zünftige Skatrunde ist angesagt...**
**Zwei ernstzunehmende Skatprogramme gibt es auf dem PC. Welches von beiden die besseren Karten hat? Ihr erfahrt es hier, in unserem Vergleichstest.**

▲ *Skat 2010: Mr. Bit macht zu Recht ein enttäuschtes Gesicht, denn dieses Spiel hat er verloren*

**Block**

| Sp. | Mr.Bit | K.Byte | Norbert | Spiel |
|---|---|---|---|---|
| 24 | --- | --- | 361 | +24 |
| 25 | --- | --- | 384 | +23 |
| 26 | 112 | --- | --- | +45 |
| 27 | 148 | --- | --- | +36 |
| 28 | --- | --- | 432 | +48 |
| 29 | --- | --- | 456 | +24 |
| 30 | --- | --- | 476 | +20 |
| 31 | 168 | --- | --- | +20 |
| 32 | 198 | --- | --- | +30 |
| 33 | --- | 174 | --- | +44 |

nach jedem Spiel zeigen — zurück zum Spiel

▲ *Der "Block", auf dem bei Skat 2010 nach einer von drei Methoden angeschrieben wird*

Unsere etwas zweideutige Überschrift soll nicht etwa ein spezieller Service für unsere Exhibitionisten sein. Sie bedeutet unter Skatfreunden so viel wie "Zur Sache! Jetzt zeig, was Deine Karten wert sind!" Und das sollen sie auch tun, unsere beiden Kontrahenten. Wir stellen vor:

*Skat '92* erschien im letzten Jahr als Nachfolger des älteren, rein textorientierten Programms "PC-Skat". *Skat 2010* ist brandneu und stellt die weiterentwickelte PC-Umsetzung des Atari-ST-Hits "Skat 2000" dar. Beide Testkandidaten simulieren grundsätzlich jeweils zwei Spieler, gehen also davon aus, daß der PC-User allein vor seinem Monitor sitzt. Beide Programme unterstützen alle Arten des Skatspiels vom Nullspiel bis zum Grand, auch die offenen Spiele. Beide lassen sich individuell konfigurieren: So ist beispielsweise ein strenger Turnierskat einstellbar, man kann sich aber ebensogut für eine legere Kneipenrunde mit Contra, Re und zahlreichen Sonderfällen entscheiden. Beide bieten ferner eine grafische Darstellung des Kartenbildes. So viel zu den Gemeinsamkeiten.

Es gibt jedoch wichtige Unterschiede. Nach einigen etwas genaueren Blicken und zwei komplett durchspielten Tagen behaupten wir: Wir haben unseren Favoriten gefunden. Ob es auch Eurer ist, müßt Ihr selbst entscheiden. Um Euch dabei zu helfen, wollen wir die Licht- und Schattenseiten beider Kandidaten nacheinander aufzeigen.

*Skat 2010* ist eines der wenigen kommerziellen Spiele, die unter der grafischen Benutzeroberfläche Microsoft

Windows laufen. Auf der Festplatte verbraucht es rund 1,5 Megabyte Speicher. Was den Arbeitsspeicher angeht, gibt sich der programmierte Skatpartner ziemlich unbescheiden: In der Programm-Manager-Info sollen mindestens 2,5 freie Megabytes angezeigt sein. Das bedeutet im Standard-Modus eine RAM-Ausstattung von mindestens 3 MByte. Im erweiterten 386-Modus kommt man mit mindestens 2 MByte RAM und einer großen Swap-Datei auf der Platte aus. 286er Rechner mit 1 MByte RAM jedoch haben keine Chance und sind von vornherein von der Skatrunde ausgeschlossen.

Das optische Erscheinungsbild von *Skat 2010* ist originell-angenehm. Ein etwas futuristisch aussehendes "Armaturenbrett" erlaubt die Kontrolle über das laufende Spiel, das Sortieren, Reizen, Drücken und Ansagen. Die simulierten Mitspieler sind nett gezeichnet. Je nach Lage des Spiels schauen sie freundlich oder auch mal enttäuscht drein.

Alle Spieloptionen werden über ein zentrales Menü eingestellt. Die gängigen Kneipenskat-Gepflogenheiten (etwa drei Bock- und drei Ramschspiele nach verlorenem Contra) lassen sich ohne Schwierigkeiten nachvollziehen, auch verschiedene Arten des Aufschreibens (Minus, Plus und kombiniert) stehen zur Auswahl.

Nach dem ersten Geben kommt vertrautes Feeling auf: Mensch, die Karten sind auch nicht besser als letzten Samstag am Stammtisch im "Grünen Elch". Das Programm schummelt zwar nicht, aber nach mehreren Runden stellt man sich doch bisweilen die Frage, wie "zufällig" die Kartenverteilung beim Geben wohl wirklich ist.

Per Mausklick werden die Karten in der gewünschten Reihenfolge sortiert – je nachdem, ob man einen Grand, ein Farben- oder Nullspiel auf der Hand hat. Das Kartenbild ist grafisch sehr sorgfältig gestaltet; auch passionierte Spieler fühlen sich schnell heimisch.

Eine kleine Balkengrafik zeigt den Stand beim Reizen an: 18, 20... und auf der Hand bei 36 gepaßt). Wenn das Programm über genügend Trümpfe verfügt, gibt es dem menschlichen Spieler durchaus einmal Contra, was zu begrüßen ist. Sehr stark zeigt es sich speziell beim Ramsch. Bedauerlich ist, daß Mr. Bit und K. Byte beim Spielen gängige Strategiegrundsätze wie "Langer Weg=kurze Farbe/kurzer Weg=lange Farbe" nicht hinreichend beherzigen. Auch wenn sie durch Einstechen mit einem Trumpf einen sicheren Stich holen könnten, tun sie es oft nicht. Hat einer der beiden das Spiel, so treibt der zweite seinem menschlichen Partner nicht selten die Tränen in die Augen, indem er nicht "schmiert". Skat 2010 ist ganz eindeutig ein wesentlich besserer Allein- als Mitspieler. Dies führt schließlich dazu, daß es doch nur mit Mühe gelingt, die Highscore-Liste zu erklimmen. Insgesamt gesehen, wäre eine größere Spielstärke des Mitspielers wünschenswert, wobei natürlich ein völlig fehlerloses Skatspiel auch nicht unbedingt reizvoll ist.

▲ **Warum schmiert K. Byte nicht? Etwas mehr Kooperationsgeist könnte den programmierten Mitspielern bei Skat 2010 nichts schaden**

**Tja, so kann's gehen – und man braucht noch nicht einmal perfekt zu spielen ...** ▶

## Fähiger Lehrmeister

*Skat '92* läuft unter MS-DOS und konfrontiert seinen Benutzer zuerst einmal mit einem fehlerhaften Installationsprogramm. Anders als auf dem Bildschirm angegeben, ignoriert dieses ein eingegebenes Zielverzeichnis auf der Platte. Fertig installiert und gestartet, bietet das Spiel eine gewöhnungsbedürftige Handhabung. Ein laufendes Spiel läßt sich weder mit Geld noch guten Worten, geschweige denn durch Tastendrücke abbrechen. Eine Reihe von Spielergebnissen läßt sich speichern – allerdings nur auf Diskette, auch wenn das Programm selbst auf der Festplatte installiert ist.

Nach dem ersten Spiel gilt es, ein Wort an angegebener Stelle im Handbuch zu suchen und einzugeben. Erst dann geht es weiter – das ist der Kopierschutz. Einige Besonderheiten geben Rätsel auf: So weg. Skat aufnehmen, drücken oder handspielen, Spiel ansagen (alles per Mausklick), und schon geht es los. Ausgespielt wird durch gleichzeitiges Drücken beider Maustasten auf die gewünschte Karte. Im Spiel läßt sich als Gedächtnisstütze immer der jeweils letzte Stich noch einmal aufdecken. Die Sache geht prima von der Hand. Noch nicht hundertprozentig gelungen erscheint die Sound-Unterstützung. Immerhin erfolgt die Spielansage in Form von digitalisierter Sprache (auf SoundBlaster oder mit Hilfe des Microsoft-"Speaker"-Treibers über den PC-Piepser).

Beim Geben und Ausspielen ertönt das bekannte "Schlipf-schlipf"-Geräusch. Leider wird das Reizen nur durch ein fast unhörbares Knistern im Lautsprecher unterstützt, und Musik gibt es auch nicht. Da der Konkurrent Skat '92 aber überhaupt keinen Sound bietet, hat Skat 2010 hier dennoch die Nase vorn.

Zur Spielweise des Programms gibt es Gutes und Kritisches zu sagen. Im Vergleich mit menschlichen Spielern reizen die programmierten "Skatbrüder" Mr. Bit und K. Byte extrem vorsichtig. Blätter werden nicht ausgereizt (trotz todsicherem Grand mit zweien

▲ *Skat '92 bietet eine weniger bequeme Handhabung als sein "Kollege". Dennoch: So ein Blatt dürfte ruhig öfter kommen!*

▲ *Warum, so fragt man sich verzweifelt, sticht Spieler 3 hier nicht?*

unterstützt Skat '92 das Ramschspiel nur als ausdrücklich einzeln aufgerufene "Ramschrunde", aber nicht innerhalb eines gewöhnlichen "Skatabends". Es erlaubt beim Ramsch auch weder Aufnehmen noch Schieben, geschweige denn das übliche Rettungs-Grand-Hand-Spiel. Ein bißchen unbequem erscheint uns ganz allgemein die Anordnung der Karten bei Skat '92: Ein Zusammensortieren der Trümpfe passend zum gewählten Spiel ist nicht möglich. Lediglich die spezielle Null-Sortierung führt das Programm auf Wunsch durch.

*Skat '92* war bis zum Erscheinen von Skat 2010 das einzige ernstzunehmende Skatprogramm für den PC. Dies wird einer der Gründe dafür sein, daß es mit einer Empfehlung des deutschen Skatverbands aufwarten kann. Ein weiterer Grund dürfte in der didaktischen Begleitung liegen: Vom Programm aus lassen sich nicht nur die offiziellen Skatregeln als Textbildschirme abrufen, sondern auch ein regelrechter Lehrgang für Anfänger und Fortgeschrittene. Das Handbuch unterstützt dieses Konzept in vorbildlicher Weise. Nach jedem Spiel wird auf Wunsch die gesamte Kartenverteilung zu Beginn des jeweiligen Spiels angezeigt. Ein "vergeigtes" Spiel kann wiederholt werden. Dies erhöht den "Lernwert" des Programms, wenn sich so auch das Ergebnis einer Spielrunde durch das Wiederholen mißlungener Einzelspiele manipulieren läßt. Lernwillige können sich den Verlauf eines abgeschlossenen Spiels nachträglich Stich für Stich vorführen lassen. Leider erlaubt Skat '92 es im Gegensatz zu seinem Windows-Rivalen nicht, im Spiel den jeweils letzten Stich anzusehen. Dafür kann man das Programm veranlassen, die Punkte bei jedem Spiel mitzuzählen und laufend anzuzeigen.

Was die Spielweise angeht, so verdient auch hier das zögerliche und zaghafte Reizen Kritik. Wie Skat 2010 kümmert sich auch Skat '92 wenig um langen Weg und kurze Farbe. Das Programm scheint darüber hinaus die Trumpfsituation im Spiel nicht zu überprüfen. Es zieht nicht, wo es müßte, und wirft ab, wo es einstechen sollte. Ansonsten hat es bessere Mitspielerqualitäten als Skat 2010. Von einem sorgfältigen und erfahrenen Spieler ist es jedoch auf die Dauer leicht zu schlagen.

Unterm Strich macht Skat 2010 den deutlich besseren und auch spielstärkeren Eindruck. Natürlich bleiben noch Wünsche offen. Würde Skat 2010 wie sein Rivale auf Wunsch ein Gesamtbild der Kartenverteilung liefern, die aktuelle Punktzahl anzeigen und die Möglichkeit bieten, eine bestimmte Spielsituation zu Lernzwecken vorzugeben, wäre es die ideale Lösung. Einige dieser Dinge sind ebenso wie ein verbesserter Sound und digitalisierte Grafik für die Version 2.0 angekündigt, die in einigen Monaten erscheinen soll. Man darf gespannt sein, denn dann könnte der PC sich wirklich zur "Skatklopfmaschine" mit massivem Spielspaß und Lernwert zugleich wandeln. ■

*(Norbert Schmitz/sz)*

| SKAT 2010 für Windows | |
|---|---|
| Grafik | 10 |
| Sound | 7 |
| Spielablauf | 12 |
| Motivation | 11 |
| Gesamtnote | 10 |

»GUT«

| SKAT '92 | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 11 |
| Spielablauf | 10 |
| Motivation | 8 |
| Gesamtnote | 9 |

»ZUFRIEDENSTELLEND«

*Die nachträgliche Gesamtansicht bringt es an den Tag: Bei* ▼ *einem solchen Blatt haben Spieler 2 und 3 gepaßt!*

*Protokoll einer "Ramschrunde" bei Skat '92. Die pro-* ▼ *grammierten Skatpartner sahen hier ziemlich alt aus...*

# Willkommen im Queens-Club

**ELISABETH I.**
**– PREVIEW –**

System: **PC,** geplant für: **(noch keine Infos),** Hersteller: **Ascon,** Infos von: **Hersteller.**

Ascon hat die Schleier über Ihrem neuesten Projekt ein wenig zur Seite gerückt. **Elisabeth I.** heißt das Programm und verspricht, ein echter Knüller zu werden. Top-Grafiken und ein Gameplay, das bis jetzt ohne Vergleich auf dem Spielemarkt steht. Daß wir deshalb eine neue Rubrik (Diplomatie) einführen, ist jedoch nur ein Gerücht.

Die Story: Zur Zeit Elisabeths der I. taucht der Spieler als Händler auf und wird mit den Mitspielern (Computer oder Human) in den Queens-Club aufgenommen. Dieser Queens-Club wurde von Elisabeth eingerichtet, um die Wirtschaftsmacht England auszubauen.

Klar, was jetzt kommt: Der/die Spieler soll(en) zum eigenen und zu Englands Wohle ein bißchen Handel treiben. (Leser: "Öhh, öde, kennen wir schon!" Redakteur: "Ätsch, eben nicht"). Das Spiel hebt sich aber von Handelssimulationen und Strategiespielen ordentlich ab. Denn nicht unbedingt das Handeln mit Waren steht im Vordergrund, sondern der diplomatische Umgang mit ausländischen Händlern. Was zuerst nicht sonderlich interessant klingt, wird schnell zu einem heiklen Gameplay, das viel Fingerspitzengefühl erfordert. Ein gute Handelsbeziehung zu spanischen Unternehmen ist an sich ja nicht schlecht, aber leider gibt es da zum Beispiel ein paar religiöse Unterschiede. Und da wird die protestantische Queen nicht besonders erfreut sein, daß man indirekt die katholische Kirche unterstützt.

**Ortstermin Gütersloh, Wetter: mäßig, Befinden: gut und sehr neugierig. Grund: neuestes Projekt von ASCON (Ihr wißt schon: die mit dem Patrizier)... (Zwei Stunden später), Ort: Autobahn Dortmund-Kassel, Wetter: noch mäßiger, Befinden: überrascht. Warum? Lest weiter.**

PREVIEW

Doch es kommt noch besser. Selbst ein Leben als Freibeuter ist möglich – sogar mit offizieller Erlaubnis der Queen. Doch wer sich erwischen läßt, geht in den Bau. Dorthin kann man auch kommen, wenn man zum Beispiel seine Schulden in einer Stadt nicht rechtzeitig bezahlt hat.

Der Hauptteil des Programms wird aber von Intrigen bestimmt. Erhält ein Spieler wichtige Nachrichten und Dokumente, dann liegt es ganz allein an ihm, wem er sie zuspielt. Klar, daß er dabei jemanden verärgern kann. Also heißt es genau abwägen, was man sagt und wo man seinen Mund hält. Schweigen ist Gold, das gilt gerade in Anbetracht der Tatsache, daß es einen Verräter im Queens-Club, gibt, der nur darauf wartet, ein paar Spieler anzuschwärzen. Die Optionen, die sich Ascon-Chef Holger Flöttmann und seine Crew ausgedacht haben, klingen auf jeden Fall fast so, als würde der Spieler mitten in einen Musketier-Film versetzt, in dem er die Hauptrolle übernimmt.

Über Modem und Netzwerk habe man, so Flöttmann, auch schon etwas detaillierter nachgedacht. Tatsache ist auf jeden Fall, daß das ganze Game auf jeden Fall online laufen soll – sprich: Wer nichts tut, verliert eben. Termine einhalten, schnelle Entscheidungen treffen, Handel treiben, das Gegeneinanderausspielen von Mitstreitern und ein gutes Timing werden von allen Strategen wohl noch in diesem Jahr ordentlich gefordert.

Also, Leser: Haltet Eure Kohle zusammen für das Spiel Elisabeth, das noch in diesem Jahr über die Tische gehen soll; wir halten Euch auf jeden Fall auf dem laufenden. Also Ascon: Haltet Euch ran, wir warten gespannt. ■

*Marcus Höfer*

**BANANA PRINCE**

System: **NES**, geplant für: **–**, Hersteller: **Takara**, empf. VK-Preis: **114 DM**, Muster von: **Die Cassette**, 4850 Minden.

# Alles Banane, Baby

**Es geht um die Banane. Die Grals-Gelbfrucht der freundlichen Einwohner der Bananenrepublik wurde vom bösen König Grünpfeffer geklemmt. Nun liegt es am heldenhaften Bananenprinzen, ob das heilige Obst zurückerobert wird.**

Im Bananenland ist die Südfrucht noch krumm. Alle Charaktere sind besonders süß und nett, brauchen zum Leben eigentlich nur die Luft zum Atmen und die Frucht zum Schälen. Leider ist der Frieden nur von kurzer Dauer, denn eines Tages kommen die Horden des bösen Königs Grünpfeffer und stehlen nicht nur die oberste Tempelfrucht, sondern auch gleich noch die drei geweihten Becher. Ist zwar kaum zu glauben, aber dennoch sehr wahr. Hinter dieser unglaublich ausgefuchsten Story, die von Klischees nur so trifft, verbirgt sich ein mindestens genauso innovatives Gameplay. Getreu dem Motto "Klaue alles, was sich schon einmal erfolgreich verkauft hat" hüpft und ballert sich der debile Held durch diverse horizontal scrollende Levels mit Bonbonfarben und Magergrafik.

Der Spieler muß jedes Level in einem festgelegten Zeitlimit durchkämpfen, dabei fleißig Bananenpalmen pflanzen, Feinden auf den Kopf springen und Ringe einsammeln. Ab und zu erscheint der weise Hofzauberer, der als eine Art Satellit eingesetzt werden kann, dann den Prinzen umkreist und Gegner erledigt.

Zusätzlich können noch diverse Extras eingesammelt werden, mit denen sich beispielsweise das Zeitlimit verlängern läßt. Am Ende jedes Levels gibt es einen Bonus-Stage, in dem zunächst ein Endgegner erledigt werden muß; danach können in den verschiedensten Shops die eingesammelten Ringe gegen Goodies getauscht werden. Man kann Zusatzwaffen erstehen, die Health Points auffrischen oder versuchen, die gewonnen Ringe im Spielkasino zu vermehren. Dabei sind die Bonuslevels zunächst in Draufsicht zu sehen; an den Kreuzungspunkten findet man Icons – entweder symbolisieren sie Endgegner oder einen Shop. Die Endgegner besiegt man durch das korrekte Beantworten von Quizfragen, die erfreulicherweise in Deutsch gestellt werden und das Game so wenigstens für die Zielgruppe der unter-10jährigen verwendbar macht. Ansonsten ist das ganze Spielchen eher dröge, und bei der reichhaltigen Auswahl guter Games, die es für das NES so gibt, kann absolut keine Kaufempfehlung ausgesprochen werden. ■

*tom*

▲ **Gleich gibt's was an die Schale**

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 6 |
| Spielablauf | 7 |
| Motivation | 5 |
| Gesamtnote | 6 |
| »ZUFRIEDENSTELLEND« | |

## TRANSARCTICA (Amiga)

Test in: ASM 4/93, Hardware: 1 MB RAM, VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Silmaris, Frankreich, Muster von: Selling Points, 4835 Gütersloh.

▲ **Etwas mehr Farbe, bitte!**

*Es ist jedesmal das gleiche: Wird ein Game vom PC auf den Amiga umgesetzt, verliert es an Farben. Mir ist das unverständlich, zumal der Amiga durchaus in der Lage ist, mehr als 32 Farben darzustellen.*

*In allem anderen steht die Amiga-Umsetzung der PC-Ausgabe nicht besonders hinterher. Bis auf die Farbreduzierung hat sich die Qualität der Grafik hinübergerettet und macht einen recht guten Eindruck. Die Ladezeiten sind natürlich dank nicht vorgesehener Festplatteninstallation etwas ausgedehnter. Der etwas langsamere Spielablauf (Rechenzeiten) läßt sich ohne weiteres auf die Tatsache zurückführen, daß der Amiga nun einmal (meistens) mit gut 7 MHz dieselt. Trotz allem macht Transarctica immer noch Spaß, nur wäre es wünschenswert, wenn die Softwarehäuser sich beim Amiga an Festplatten und Farben gewöhnen würden.* ■

*tmb*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Spielablauf | 8 |
| Motivation | 8 |
| Gesamtnote | 8 |
| »ZUFRIEDENSTELLEND« | |

## SHANGHAI II (Super NES)

Test in: ASM 4/93, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Activision, USA, Muster von: Flashpoint, 2061 Oering.

▲ **Zeitlos im neuen Gewand**

*Zwei Jahre hat das Teil nun schon auf dem Buckel, veraltet ist es aber nicht. Eher zeitlos schön und immer wieder reizvoll. Die Rede ist von der Mah-Jongg-Variante Shanghai, von Activision in der aufgemotzten Fassung und dem martialischen Untertitel "Dragon's Eye" nun auch für das Super NES auf dem Markt.*

*Geboten wird die übliche Steinpyramide, die durch das Weglegen gleichartiger Steine (d.h. mit dem gleichen Muster) abgetragen werden muß. Einzige Einschränkung: Die ausgewählten Steine müssen nach links und rechts freiliegen. Ein simples, aber unendlich motivierendes Spielprinzip, daß auch durch den Schnickschnack der Umsetzung nichts an Reiz verliert. Die Spielereien mit dem 3D-Chip und die wählbaren Steinmuster sind wohl eher was für überspannte Ästheten. Sinnvoller ist da schon der Turnier- und Zwei-Spieler-Modus. Zugreifen schadet also nicht!* ■

*msu*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Anleitung | 10 |
| Spielablauf | 8 |
| Motivation | 9 |
| Gesamtnote | 9 |
| »GUT« | |

# Hinter verschlossenen Türen

**In Moorgate, etwa 20 Autominuten vom englischen Sheffield entfernt, befindet sich ein Softwarehaus, das fünf Jahre lang fast nur Sportspiele produzierte und nun im sechsten Jahr neue Wege geht. Und das auch noch mit Erfolg! Da war ein Besuch bei KRISALIS einfach Pflicht.**

▲ *Lost Kingdoms – Ein Szenario*

▲ *Lost Kingdoms – Die Truppen*

Zwei Dinge fallen im Teque House in Rotherham sofort auf: Es gibt nur ein Raucherzimmer, und alle Türen sind geschlossen. "Das ist nicht wegen des Rauchens, sondern deswegen, weil die Programmierer ihre Programme hüten wie einen Schatz", erklärt **Tim James**, Sales-, Marketing- und PR-Manager von **Krisalis**. "Die beugen sich glatt über den Monitor, wenn einer von einem anderen Programmierteam den Raum betritt." Eigenbrötler? Weit gefehlt – sehr sympathische junge Leute, die dies mehr als Spaß ansehen, den irgend jemand einmal angefangen hat und der seitdem fast so etwas wie ein Kult geworden ist.

Nur einer darf ALLES sehen, und das ist **Matt Furniss** *(bei dem geraucht werden darf)*, da er an jedem Spiel beteiligt ist. Was er produziert, läßt sich eher hören als sehen. Matt hat nämlich den Ruf, einer der besten Soundmagier Englands zu sein. Er selbst bezeichnet sich als Fan von Chris Hülsbeck und Jochen Hippel, braucht aber den Vergleich sicher nicht zu scheuen. Dies werdet Ihr anhand von **Soccer Kid** bald selbst feststellen können, einem Spiel, in dem 20 verschiedene Tracks Euren Amiga verwöhnen werden.

Das Leveldesign hat Matt dabei auch übernommen, die Grafiken werden ansonsten von **Neil Adamson** gestaltet, der auch für **Manchester United Europe** verantwortlich zeichnet; und Programmierer ist **Nigel Little**.

## Der große Wurf

'Manchester United' ist das Stichwort, denn das war überhaupt das erste Spiel, das Krisalis in 1990 mit eigenem Logo vertrieb, nachdem drei Jahre lang für andere Häuser produziert wurde (Pacmania, Blasteroids, Chase H.Q., um nur einige zu nennen). In erster Linie waren es Sportspiele, die im Teque House produziert wurden, doch 1992 kam die große Wende: Mit **Sabre Team** und **Laser Squad** gelang auch auf dem Strategie-Gebiet der große Wurf.

Nun soll sogar gerunt und gejumpt werden: Mit **Arabian Nights** und Soccer Kid geht man bei Krisalis ganz neue

▲ *Auch Matt Furniss (Mitte) läßt sich gerne zum Spielen hinreißen*

*Pokal für Soccer Kid* ▶

▲ Soccer Kid auf Sammlerfährte

▲ Arabian Night

▲ Matt Furniss haut in die Tasten

Wege (siehe ASM 3/93). Ende Juli soll dann ein weiteres Strategie-Game erscheinen, das den Namen **Lost Kingdoms** trägt. Hier gilt es, Armeen so zu verteilen, daß man möglichst viel Land gewinnt, sich mit anderen zu verbünden usw. Genauere Informationen gibt es in einer der nächsten Ausgaben.

## Legende

Ein Spiel, das sich eigentlich nirgendwo so richtig einordnen läßt, ist **Legends**. Im August soll es für Amiga und PC erscheinen und ist – wenn man so will – eine Mischung aus Adventure, Rollenspiel, Strategie und Action. Entsprechend vielfältig ist auch die Story.

Bei Legends erwarten Euch nämlich fünf verschiedene Szenarien mit jeweils anderen Aufgaben und Handlungsabläufen, z.B. die Zeit der Indianer, wo Ihr den jungen Sohn eines Häuptlings auf seinem Weg zum Erwachsenwerden begleitet, oder die König Arthur-Ära, in der Ihr die Rolle des Sir Raflan einnehmt, der das sagenhafte Schwert Excalibur finden und das britische Königreich wiedervereinen muß.

Drittens geht es in das Land der Pharaonen. Eure Aufgabe wird es sein, durch erfolgreiche Schlachten und Kämpfe zum Halbgott aufzusteigen. Eine Station der spannenden Reise ist die Große Pyramide. Die Chinesische Mythologie verlangt viertens, daß Ihr vom Feigling zum Helden werdet. Entsprechende Aufgaben sind zu bewältigen, bevor es soweit ist. Die letzte Station ist die Zukunft, wo wir alle vier Charaktere mit ihren neuen Eigenschaften wiederbegegnen werden. In dieser Endzeitstory muß "Tcheten" besiegt werden, der den Alptraum der Zivilisation, den Atomkrieg, ausgelöst hat.

Warten wir also geduldig auf das Endergebnis – obwohl: Bei Krisalis ist man eigentlich nie vor (*positiven*) Überraschungen sicher. So wurde jüngst in die USA geschaut und ein Deal mit *Microleague* geschlossen. Das bedeutet, daß Krisalis deren Spiele vertreiben wird und umgekehrt. Als erstes Produkt der neuen Palette kommt demnächst *Dateline 2021* heraus. Dies ist eine Art Pferde-Rennspiel; das erste Demo dürften wir in der Juli-Ausgabe vorstellen können.

Ferner zielt Krisalis in Richtung *3DO* ab und will für dieses neue System ihr **Battlechess** umsetzen. Und während ich dies hier schreibe, wird in England vermutlich schon wieder an einem neuen Projekt hinter verschlossenen Türen gewerkelt. Wollen wir wetten? ■

*Klaus Trafford*

**Hannovers alljährliche CeBIT gilt weltweit als Meßlatte im Run um die fortschrittlichste, leistungsfähigste, schnellste, kompakteste, preiswerteste, rundeste... na ja, eben einfach geilste Technologie, was Computer, Software, Büroausstattung und Telekommunikation angeht. Hier erfährt der Interessierte, was im nächsten Jahr auf seinem Tisch zu stehen hat und für was er schon mal zu sparen anfangen kann. Die CeBIT '93 brach vom 24. bis 31. 3. über Hannover herein. Wir waren dort und schildern Euch einige Eindrücke.**

# Das 21-Hallen Spektakel

Eine alte Redakteurs-Weisheit besagt: "Nach jedem CeBIT-Besuch sind neue Schuhe fällig." Ihre Wahrheit durften wir auch dieses Jahr wieder am eigenen Fuße erfahren: Von morgens 9 bis abends 18 Uhr absolvierten wir an mehreren Tagen den fröhlichen Marathonmarsch quer durch die insgesamt 21 Hallen des hannoverschen Messegeländes, die teilweise zweistöckig und groß wie junge Flughäfen sind. Die neuen Schuhe, die nach einem solchen CeBIT-Besuch fällig sind, werden dann jedes Jahr wieder eine Nummer größer gekauft – der Grund dafür sollte jedermann einleuchten.

## Schneller – höher – weiter

Das vielleicht größte Rumoren hatten bereits im Vorfeld die Gerüchte um die Prozessoren-Küche Intel und ihr neues Baby, den **Pentium**, ausgelöst. "Pentium" ist Latein, heißt "der Fünfte" und bezeichnet den Nachfolger des aktuellen PC-Prozessors i486. Ein RISC-Teil soll es dem Pentium ermöglichen, selbst den schnellstgetakteten 486er bei bestimmten Operationen um ein Mehrfaches zu überflügeln. Verschiedene renommierte PC-Hersteller hatten auch tatsächlich schon Rechner mit dem neuen Chip zusammengebastelt, durften sie aber dank eines Hinterzimmer-Abkommens mit Intel noch nicht auf der Messe vorführen. Man munkelte, daß es dabei um Chancengleichheit gegangen sei – einer der ganz Großen sei mit seinem Pentium-PC nämlich nicht rechtzeitig in die Töpfe gekommen...

Dafür zeigte die Firma **DEC** den derzeit weltschnellsten PC. Der "Alpha-PC", äußerlich ein unscheinbarer Tower, beschäftigt in seinem Inneren eine mit 150 MHz (!) getaktete RISC-CPU eigener Herstellung. Mit entsprechender Software-Unterstützung soll das gute Stück etwa sechsmal so schnell arbeiten wie ein aktueller 486er PC.

## Kanzel mit VGA-Moni

Bleiben wir beim PC: Die Firma **ASI** (Aquarius), die ihre Maschinen auf dem Gelände der alten Robotron-Werke in Sömmerda, Thüringen, produziert, zeigte auf ihrem Riesenstand Anwendungen aller Art. Für den Spielebereich hatte man sich die Mithilfe des Groß-Distributors **Bomico** gesichert. Und so konnte mit den aktuellen PC-Games am Stand ordentlich gedaddelt werden.

Zwei neue ASI-Rechner, speziell mit Blick auf Spielefreunde konzipiert: Der "T-Bird Drive", ein 486SX mit 80er Platte, bringt bereits von Haus aus ein SoundBlaster-kompatibles Musikboard und ein CD-ROM-Laufwerk mit, das voll Multisession-Photo-CD-fähig ist. Der große Bruder "T-Bird Drive plus" kommt mit einer 120-MByte-Platte und zusätzlicher Spezialsoftware zur Photo-CD-Betrachtung daher. Die sehr moderaten Preise inklusive Farbmonitor: 2500 beziehungsweise 3000 DM.

Der Hammer am ASI-Stand war jedoch der **MicroProse**-Flugsimulator F-15. Er lief auf einem ASI-Computer, den man in einen futuristisch aussehenden Mini-Jet integriert hatte. Wie man hören konnte, war "Bundesbirne" Helmut Kohl von diesem Ding so begeistert, daß er es als Leihgabe für sein Bonner Kinderfest erbat.

## Willkommen in Commoland

Bevor die Amiganer jetzt wutentbrannt die ASM in die Ecke feuern: Jaaaaa, natürlich war auch Commodore da, natürlich gab es die neuen 4000er zu sehen und natürlich durfte man über jede Menge feinster Multimedia-Anwendungen in der CDTV-Ecke staunen. Demnächst auf Ihrem Bildschirm: **Verteidiger der Krone II**, die deutsche Version von **Secret of Monkey Island** mit bärenstarkem Reggae- und Calypso-Sound sowie **Pandora's Box** für Liebhaber hübscher Demos und Clip-Arts. Das jüngste Gerücht betrifft ein Spielekonsolensystem auf Basis des A 1200 mit CD-Unterstützung. Heiß, heiß – und wie es heißt, soll zum kommenden Weihnachtsgeschäft damit zu rechnen sein. Sowie wir mehr wissen, erfahrt Ihr es auch.

Weiterhin in Sachen Amiga: Die hochinteressante interaktive Lernsoftware **Teach Me Amiga**, außerdem natürlich Grafik-, Animations-, Musik- und Business-Anwendungen aller Art.

## Harddisk-Recording

Atari hatte am alten Platz in Halle 7 wieder seine traditionelle offene Standlandschaft aufgebaut. Spielemäßig gab es einiges für **Lynx** zu sehen (macht mächtig Spaß: Raider RSA), außerdem Lankhors Autorennen **Vroom II**, das auf dem Falcon

030 unerhört gut abgeht. In Sachen Falcon hatten aber auf alle Fälle die Musikfreunde sämtliche Stauner auf ihrer Seite. Steinberg stellte sein **Cubase Audio** vor, das den Falcon 030 in ein komplettes Homerecording-Studio verwandelt: 64-Spur-MIDI-Sequencer und integriertes 8-Spur-Digital-Festplatten-Tonband in voller CD-Qualität. Sämtliche notwendige Hard- und Software einschließlich Rechner und Monitor kosten zusammen unter 6000 DM.

## Alte Bekannte

Besonders gern trifft man auf der CeBIT natürlich Firmen, von denen man auch das ganze Jahr über häufig etwas hört. Das betrifft beispielsweise die Shareware-Profis von **CDV**, die in letzter Zeit verstärkt durch gigantische CD-ROM-Programmsammlungen auf sich aufmerksam gemacht haben. Der Handel mit "Vollversionen", die früher nur direkt bei den meist ausländischen Programmautoren zu bekommen waren, gewinnt an Bedeutung. Mittlerweile bietet CDV für etliche der meistbenutzten Shareware-Produkte einen Registrierungsservice an. Freunde des "Mr. VGA-Copy" Mönkemeyer konnten sich ihr Exemplar im Rahmen einer Autogramm-Aktion am Stand signieren lassen. Für DFÜ-Fans interessant: die CDV-Mailbox (8N1) mit der Nummer 0721-72015.

Ein weiterer alter Bekannter: der **Systhema-Verlag**. Er konnte besonderes Aufsehen mit der Software-Sammlung "**50 garantiert nutzlose PC-Programme**" erregen. Von "Kohl für Windows" (ein Phrasendresch-Generator, der echte Rede-Fragmente verwendet) über den Aquarien-Bildschirmschoner "Fish" bis hin zu einem Prgrämmchen, das Windows-Icons vor dem Mauszeiger fliehen läßt, ist hier alles dabei, was man garantiert noch nie vermißt hat, aber dennoch als absolut tränenlach-tauglich anerkennen muß. (Booh – der Satz eben war fast ebenso lang wie die "50 garantiert Nutzlosen" hyper-herrlich sind.) Das mit einem total abgedrehten Anleitungs-Taschenbuch versehene Ding war Radio FFN übrigens sogar einen Kurzbericht im Messefunk wert.

Für Spielefans dürften die "**Solution Packs**" von Systhema interessant sein. Für je 19,90 DM bekommt man da Lösungen auf Diskette zu anspruchsvollen Spielen wie "Indiana Jones - Fate of Atlantis", "King's Quest VI" oder auch "Atomino".

Beim weiteren Bummeln über die CeBIT fallen vereinzelte originelle Gimmicks ins Auge. Da war die phantastische Felsenhöhle von MOB, die man schon kaum noch als "Stand" bezeichnen konnte. Oder bei der Raum- und Luftfahrttechnik-Firma **Kayser-Threde** die echte Raumkapsel Sojus TM-13, mit der Klaus-Dietrich Flade samt seinen russischen Kollegen im März '92 von der Raumstation MIR zurückkam.

Virtual Reality satt gab es diesmal gleich auf mehreren Ständen: Besonders originell erschien uns hier die Idee der Firma **Megabrain**, ein VR-System samt 3-D-Helm und Datenhandschuh für Parties, Präsentationen oder Messeaktionen zu vermieten. Am Stand durfte jeder, der Lust dazu hatte, einen kleinen Bummel durch ein virtuelles Büro unternehmen. Da das System nicht jeweils individuell abgeglichen werden konnte, fanden diese "Spaziergänge" stets bei starkem Seegang statt – aber vielen bot sich so die Chance zu einem ersten Kontakt mit dieser faszinierenden Technik.

Beim Macintosh: Seeeeeeehr starkes Spiele-Feeling mit CD auf dem zu Unrecht als "Yuppie-Schachtel" verschrienen Mac. Das Adventure **Journeyman** beispielsweise benutzt Raytracing-Grafiken von ILM (Industrial Light & Magic – das sind die Jungs bei George Lucas, die die traumhaften Werbespots machen), Video-Animationen in Echtzeit und einen phantastischen Soundtrack. Und was war das da in der Ecke am Stand der Firma **Nutek**? Der "Duet", ein Zwitterrechner aus 68030-Macintosh und 486/33-PC. Zum Umschalten, mit zwei Harddisks. Floppy- und VGA-Grafik werden gemeinsam genutzt. Herrlich.

**Acorn** schließlich präsentierte für den Archie das neue Game **Aldebaraan**, eine Raumflugsimulation mit aufregend schnellen Actioneinlagen auf der Planetenoberfläche und einem supersoften Rundumscrolling.

## Zufriedene Aussteller

Glaubt man den Angaben der Veranstalter, so waren die meisten der insgesamt 5604 Aussteller aus aller Welt zufrieden mit dem Messeverlauf. Rund 66000 Besucher drängelten sich im Laufe der 8 Tage auf dem Messegelände, rund 11100 mehr als im letzten Jahr. Stolz berichtet man, unter den Ausstellern seien diesmal "über 140 Unternehmen" aus den östlichen Bundesländern gewesen, die mit "gestärktem Selbstbewußtsein" aufgetreten seien. Mit der CeBIT ist es wie mit einem Bundesligaspiel: Jeder stöhnt, nachdem er dortgewesen ist – aber niemand, der mitreden will, kann es sich leisten, nicht hinzugehen. Insofern wird sicher auch die CeBIT '94 (vom 16. bis 23. März) wieder wie gewohnt sämtliche vorherigen Besucherrekorde brechen – egal wie mies die Wirtschaftslage im Land auch sein wird.

*tom/sz*

# Zeichentrick-Träum

**Japan, das Land der aufgehenden Sonne, das Land der Gegensätze. Wo modernste Hi-Tech neben alten Traditionen existiert. Welcher Computer- oder Videofan würde nicht gerne einmal dorthin reisen um seine Sammelleidenschaft zu stillen. Doch nicht nur Computerhardware und ausgeklügelte Software kommt von dort.**

▲ *Yamoto*

*Vampire* ▼ *Hunter D*

Japan ist auch eine Film- und Videometropole. Kaum ein anderes asiatisches Land produziert so viele Filme und Serien. Man darf sich bei der ganzen Begeisterung der Japaner für die Technik auch nicht wundern, wenn ein Großteil dessen, was produziert wird, aus den Bereichen Science Fiction, Fantasy oder Horror stammt.

Hinzu kommt die Lieblingsbeschäftigung der Japaner, das Mangalesen. Mangas, das sind bis zu zehn Zentimeter dicke Comicbücher, die es an allen Ecken und Enden zu kaufen gibt. Das Interesse der Bevölkerung an grafisch interessant aufgemachten Produkten ist daher sehr hoch. Daraus ergibt sich auch, daß Japan die größte Produktion an Zeichentrickfilmen und Serien pro Jahr hält.

Wer den japanischen Film lediglich an dem mißt, was allgemein in unseren Landen bekannt ist, der irrt sich gewaltig. Die dortige Filmindustrie ist gigantisch und steht in ihrem Produktionsstandard der amerikanischen Filmindustrie in nichts nach. Japans Studios sind sehr experimentierfreudig und aufgeschlossen, wenn es darum geht, neue Ideen um- und Techniken einzusetzen.

In Japan werden Kinder alltäglich mit (*gespielter*) Gewalt konfrontiert. Zahlreiche Filme, Zeichentrickserien und Computerspiele prasseln auf sie ein. Trotzdem sind die Kinder dort nicht anders als Kinder bei uns. Vielleicht sind sie sogar etwas besser dran. Denn wenn man Gewalt und Konfrontation vehement aus dem Leben ausklammert, kann das Ergebnis auch eine Art von seelischer Verkrüppelung sein. Die Tatsache, daß Japan über eine erstaunlich geringe Verbrechensrate verfügt, scheint das zu bestätigen. *(Anm.: Es sollte hinzugefügt werden, daß nach dem Gesetz in Japan ein Junge bereits als Zwölfjähriger als "Mann" gilt. kate)*

▼ *SDF-1*

Super Price Series

VAMPIRE HUNTER D

# ...e auf japanisch

## Vor 20 Jahren

Bei uns flimmerte vor rund 20 Jahren eine japanische Cartoonserie namens Speedracer über die Bildschirme. Diese Serie bestach durch ihre sehr unkonventionellen Zeichnungen und die dynamische Animation. Speedracer handelte von einem Jungen, der in ferner Zukunft mit einem Superauto, das schwimmen und mittels einer Mechanik sogar fliegen konnte, auf Verbrecherjagd ging.

Relativ harmlos war das Ganze, aber damals gingen Proteste unter Eltern und Pädagogen durch die Reihen, die der Serie Gewaltverherrlichung in höchstem Maße ankreideten. Das Ergebnis war, daß die Serie sang- und klanglos aus dem Programm genommen wurde.

Das war mit die erste Begegnung des deutschen Fernsehpublikums mit den japanischen Animationsserien. Fortan sah man nur noch relativ harmlose Produktionen wie **Heidi, Kimba, Biene Maja** oder ähnliches.

**Captain Future** stach dann schon stilistisch und handlungsmäßig etwas hervor, wenngleich man anmerken muß, daß diese Serie Anfang der 70er Jahre produziert wurde – nach den gleichnamigen Romanen des amerikanischen Heftromanschreibers Edmund Hamilton. Somit kann diese Serie eigentlich auch nur bedingt als rein japanische Produktion gelten, da der Handlungsrahmen und die Geschichten bereits vorgegeben waren.

Anders ist dies bei **Warriors of the Zodiac**, einer Megaserie mit über 300 Teilen, die in Japan dreimal pro Woche ausgestrahlt wird. In ihr geht es um eine Gruppe von zwölf Kämpfern; jeder von ihnen steht bezeichnend für eines der zwölf Tierkreiszeichen und hat be-

▶ *Speed Racer*

*unten: Dirty Pair*
▼ *unten rechts: Record of Lodoss War*

劇場用オリジナル最新作
DIRTY PAIR

sondere Fähigkeiten, abgeleitet von dem jeweiligen Tier, das er verkörpert.

In fernster Zukunft werden Gladiatorenkämpfe ausgetragen, um so den Herrschaftsbereich der verschiedenen Machtgruppen zu bestimmen, die an die Stelle der einzelnen Länder getreten sind. Es kommt in nahezu jeder Folge zu ausgiebigen Kampfszenen mit Schwertern, messerscharfen Krallen, hakenbewehrten Ketten und ähnlichem. Blut spritzt, und immer bleibt einer der Gegner auf der Strecke. Das alles gibt es zur kinderfreundlichsten Sendezeit, mittags um 15 Uhr.

Warriors of the Zodiac ist dermaßen beliebt, daß es einen richtiggehenden Starkult um die imaginären Zeichentrickfiguren gibt. Neben zahlreichen Merchandisingprodukten wie Actionfiguren und Modellbausätzen gibt es selbstverständlich auch zahlreiche Computerspiele zu diesem Thema.

Da die Serie so lange und so oft läuft, muß in den Studios schnell produziert werden. Zeichentrick-Animationen dauern aber ihre Zeit, denn jedes der 25 Fernsehbilder pro Sekunde *(ein normaler Kinofilm hat 24 Bilder, jedoch werden die meisten japanischen Filme und Serien auf Videoauswertung zugeschnitten)* muß einzeln von Hand gezeichnet werden.

Die Kinder und Jugendlichen in Japan lieben Endlosserien. Je mehr Folgen, desto besser und um so größer der Erfolg. Eine Serie, die bedingt durch ihre Ausstrahlung im englischen Superchannel auch hierzulande sehr viel Freunde gefunden hat, ist **Robotech**, die es bisher auf über 85 Episoden gebracht hat. Robotech ist aufgebaut wie eine riesige epische Science-Fiction-Seifenoper, allerdings mit erstaunlichen grafischen Effekten, teilweise sehr aufwendig gestalteten Hintergrundzeichnungen und unerwarteten Handlungsverläufen.

Robotech ist im Grunde genommen die moderne Aufbereitung von ähnlich gelagerten, klassisch-japanischen Superhelden-Serien. Eine Identifikationsfigur wie *Superman* hat es in Japan nie gegeben. Statt dessen waren es "Helden", die aufgrund ihrer technischen Begabung zu ungeahnten Kräften kamen. Serien wie **Astroboy** – oder noch mehr **Goldorak** – sind die direkten Vorbilder von Robotech.

Die Grundstory selbst ist schnell erzählt. Im Jahr 1999 hat die Erde sich noch immer nicht von einem allumfassenden, globalen Krieg erholt. Durch Zufall entdeckt man ein gewaltiges außerirdisches Raumschiff. Für die nächsten zehn Jahre beginnt man das Schiff zu erforschen und seine (den Wissenschaftlern unbekannten) Systeme wiederherzustellen. Endlich ist es soweit, und das gigantische Schiff, das mittlerweile SDF 1 getauft worden ist, beginnt seinen Testflug ins All.

Da taucht ein weiteres unbekanntes Raumschiff auf. Es handelt sich um die alten Feinde derjenigen Rasse, die mit der SDF 1 auf der Erde notgelandet war. Der Jahrtausende alte galaktische Krieg beginnt von neuem.

Eigentlich also eine recht einfache Handlung. Jedoch wird diese durch das Eingehen auf Schicksale der einzelnen Charaktere so interessant, daß man, einmal infiziert von dem Robotech-Bazillus, kaum mehr eine Folge verpaßt.

Interessant sind auch die Kampfmaschinen und sonstige Waffensysteme, die auf der SDF 1 stationiert sind. Die Raumgleiter, die sich auf Knopfdruck zu Battlesuit-ähnlichen Riesenroboter transformieren lassen, trugen sehr zum Erfolg der Serie bei.

Ganze Heerscharen von ähnlich gelagerten Serien kamen auf den Markt, und Japan wurde überflutet von einer Welle sich verwandelnder Riesenroboter. Titel wie **Macron One**, **Yorojiden Samurai Trooper**, **Gundam** oder **Patlabor** waren in aller Munde. Selbst der Modellbausatz-Markt boomte, und man konnte Tausende von Bausätzen zu Robotech und seinen Epigonen beziehen.

Natürlich haben sich bei all der Produktionsvielfalt und dem enormen Druck, praktisch jede Woche eine Folge produzieren zu müssen, die Arbeitstechniken enorm gewandelt. Früher behalfen sich die japanischen Tricktechniker mit der sogenannten **Limited Animation**, hauptsächlich bei billiger produzierten Serien wie Heidi oder Captain Future. Dabei werden für eine Sekunde nicht 25, sondern nur acht bis neun Bilder gezeichnet. Das reicht in der Regel für Bewegungsabläufe beim Zeichentrickfilm aus. Für schnellere Bewegungen nimmt man weniger, für langsamere fügt man mehr Bilder ein. Zusätzlich werden nur bestimmte Teile einer Figur animiert,

Robotech ▶

## JAPANIMATION

(Filmografie einiger ausgewählter Titel, die auf Video erhältlich sind)

**GOLDORAK – KAMPF DER WELTEN**
Japan 1960
Euro-Video AV

**AFTER RABBIT – FLUCHT AUS DER ZUKUNFT**
Japan/USA 1987
Highlight Video

**STERNENKRIEGER – WARRIORS OF THE WIND**
Japan 1985
UFA-Video

**TECHNO-POLICE**
Japan 1976
PRONT Video

**NULL-ZEIT**
Japan 1983
VEGAS Video

**SPACE FIREBIRTH**
Japan 1979
ALL Video

**DIRTY PAIR**
Japan 1986
Emotion Video (Import)

**PROJECT A-KO**
Japan 1991
Mangazine Video (Import)

**AKIRA**
Japan 1991
Warner Home Video

**VENUS WARS**
Japan 1992
Mangazine Video (Import)

**THUNDERBIRDS 2086**
Japan 1984
Channel 5 Video (Import)

**ODIN**
Japan 1990
Mangazine Video (Import)

Deutsche Titel sind über jede gute Videothek zu beziehen.
Englische Importtitel können über MIDNIGHT ENTERTAINMENT, 6000 Frankfurt/M.60, An den Röthen 3 bezogen werden.

Auflistung interessanter Fernsehserien, welche in den einschlägigen Kabelsendern laufen, bzw. liefen.

**CAPTAIN FUTURE**
ZDF/PRO 7 (40 Folgen)

**MACROSS**
Super Channel (85 Folgen) Englisch

**MACRON 1**
Super Channel (52 Folgen) Englisch

**THE QUEEN FOR A 1000 YEARS**
Super Channel (26 Folgen) Englisch

**BUCKY O'HARE**
SAT 1 (52 Folgen)

**SAMURAI PIZZA CATS**
RTL (52 Folgen)

**ULYSSES 31**
Super Channel (26 Folgen) Englisch

▼ Astro Boy

zum Beispiel bei einem Bild, das eine jubelnde Menschenmenge zeigt, nur Arme und Gesichter einiger Figuren. Bei Animationen in Computerspielen wendet man, um Speicherplatz zu sparen, übrigens oft diese 'Limited Animation' an.

Heute werden Animationsserien hauptsächlich als sogenannte **OVAs** produziert. Das heißt, daß mit Hilfe einer Grafik-Workstation und einem ausgeklügelten Software-Paket per Original Video-Animation gezeigt wird. Bei dieser sehr zeitsparenden Technik werden nur noch die Frames der einzelnen Figuren und Gegenstände oder Gebäude per Hand von den Zeichnern auf Cels gemalt *(das ist die Folie, welche man normalerweise für Zeichentrickfilme braucht)*. Frames sind lediglich die animationsfähigen Umrisse der Figuren, die durch schnelle Abfolge die Bewegungen vortäuschen.

Die Vorlagen werden jetzt mittels Videokamera in das Grafiksystem gescannt, dort erst coloriert und per Animationsprogramm animiert. Das hat den Vorteil, daß man nicht ganze Heerscharen von Coloristen braucht, die den einzelnen Folien Farben geben. Zudem lassen sich immer wiederkehrende Bewegungsabläufe speichern und per Knopfdruck in andere Szenarien einfügen. Mit der Zeit kommt so eine recht ansehnliche Animationsbibliothek zusammen, sozusagen Trickfilme aus dem Baukasten. Mega-Serien oder auch kleine limitierte Auflagen lassen sich so kostengünstig und doch mit recht hohem Produktionsstandard anfertigen.

Ein weiterer Vorteil dieser Produktionstechnik ist, daß sich die passenden Computerspiele wesentlich schneller realisieren lassen, da man die notwendigen Animationssequenzen bereits im Computer hat und somit nur noch konvertieren muß. Wie dies aussehen kann, zeigen jüngere Produktionen wie **Bubblegum Crisis**, eine Mini-Serie, die exklusiv für die Videoauswertung produziert wurde. Angelehnt an die *Alien*-Thematik handelt die Serie von einer jungen Frau, deren Freundinnen allesamt bei einem Angriff von biomechanischen Alien-Robotern getötet wurden. An ihr ist es jetzt, blutige Rache zu nehmen, das Raumschiff der Kreaturen zu zerstören und die noch ahnungslose Menschheit vor dem drohenden Angriff zu warnen.

Natürlich läßt sich die Technik, die bei den OVAs angewandt wird, auch umgekehrt einsetzen. Wie z.B. bei der Realisierung der Filmadaption **Lensmen**, einem abendfüllenden Epos nach den Romanen des amerikanischen SF-Gigantomanie-Epenschreibers E.E. Smith: Der 130minütige Cinemascope-Film wartet mit 6-Kanal-Sensurround-Ton auf, sämtliche Zeichentrick-Charaktere wurden per Videounterstützung animiert, alle Raumschiffe flitzen sogar als 3D-Rendering-Objekte über die Leinwand; kurzum, alle Register der japanischen Zeichentrickfilmproduktion wurden gezogen.

▲ ***Robotech***

Nicht erst seit **Akira** fertigt man in Japan Filme, die in den Kinos mit ebensolchem Erfolg laufen wie vergleichbare Realfilme in der westlichen Welt. Zeichentrickfilme sind in Japan durchaus nicht nur etwas für Kinder und Jugendliche. Es gibt sie für jede Alters- und Bevölkerungsschicht. Angefangen von Kinderserien und Filmen bis hin zu erotischen Fieberträumen ist für jeden etwas dabei.

Ein Thema freilich ist immer noch der japanische Zeichenstil. Man kennt ihn aus Serien wie z.B. Captain Future: eben die sehr schlanken großen Gestalten, Frauen mit herzförmigen Gesichtern und übergroßen Augen. Der Zeichenstil, der heute in den meisten Serien und Filmen angewandt wird, ist eine Weiterentwicklung des traditionellen japanischen Holzschnitts und der Tuschemalerei. Natürlich stecken in den Figuren, besonders denen der Mädchen, die heimlichen Träume eines jeden Mannes. ■

*Stefan K. Somogyfoki*

Simulation

# Tragbare Götter

**Gelegentlich passieren Dinge, die einen wirklich überraschen, z.B. dann, wenn das Suchtspiel Populous plötzlich auf einem... GAME BOY auftaucht!**

Nanu? Eine UMSETZUNG auf einer ganzen Seite und in ungewohnter Form an exponierter Stelle? Sicherlich kratzen sich viele von Euch jetzt am Kopf und fragen sich, was denn eigentlich mit der ASM los ist. Nicht einmal mehr auf die gewohnte Art und Weise, in der Konvertierungen vorgestellt werden, kann man sich noch verlassen. Recht habt Ihr, ABER... In diesem Fall waren wir so beeindruckt davon, was Nintendos Kleinster bieten kann, daß wir alle Hemmungen über Bord geworfen haben und das Spiel noch einmal vorstellen, so, als wäre es etwas ganz Neues:

▲ *Fast wie auf den "Großen"*

Vor einigen Jahren sorgten die PC-, Amiga- und ST-Versionen von **Populous** schon für nächtelanges Herumlungern vor dem Monitor. Mit der Neufassung dieses Klassikers für den Game Boy kann sich der Spieler auch fernab vom heimischen Bildschirmglühen der Aufgabe eines Gottes widmen. Dieser Gott hat die Kontrolle über einen Stamm Menschen, den er auf der Spiel"welt" ansiedeln muß. Zu diesem Zweck kann die anfangs ziemlich unebene Landschaft geebnet werden. Ebenes Land bedeutet Bauplätze und Nahrung für die Wesen unter der Obhut des Spielers. Je mehr flaches Land sich um ein geplantes Gebäude herum erstreckt, desto größer kann das Volk ein solches Gebäude bauen, und größere Gebäude bedeuten stärkere Krieger.

Das Volk muß außerdem auf diesen Flächen Nahrung anbauen. Je mehr Nahrung erwirtschaftet wird, desto mehr Manna bekommt der Spieler für seine Aktionen. Dieses Manna kann aber nicht nur zum Terraforming eingesetzt werden, sondern gibt auch Energie für diverse Katastrophen, die man dem Game Boy-Gegner, der ebenfalls ein Völkchen führt, antun kann. Vulkane sorgen mit Lavafelsen dafür, daß Teile des gegnerischen Areals nicht mehr bebaubar sind, Springfluten setzen ganze Landstriche unter Wasser, und Sümpfe verschlucken die gegnerischen Männchen genauso gerne wie leider auch die eigenen Leute. Außer für Katastrophen kann das Manna noch dazu benutzt werden, neue Siedlungsgebiete festzulegen oder Ritter zu erschaffen, die dann eigenmächtig und plündernd durch das Land des Gegners ziehen.

Auf diese Art versuchen Spieler und Gegner immer mehr Land einzunehmen, den Gegner auf einem niedrigen Level zu halten und schließlich die alles vernichtende Apokalypse auslösen, bei der sich alle Krieger beider Parteien solange prügeln, bis nur noch einer übrig ist.

Populous für den Game Boy ist zwar vom Bildschirmaufbau etwas simpler als die Computer-Versionen, steht diesen an Umfang jedoch in nichts nach. Die verschiedenen Kommandos an das Volk (Siedeln, Wandern, Prügeln) und die Katastrophen (Vulkane, Sumpf, Flut, und so weiter) sind komplett übernommen worden. Die dreidimensionale Ansicht des Spielfelds sieht gut aus, der Sound ist mittelprächtig. Eine Übersichtskarte ist ständig abrufbar, so daß in jeder der 5000 verschiedenen Welten schnell von einem Ort zum anderen umgeblendet werden kann.

Die Game Boy-Version von Populous hat sich also den Sucht-Charakter der Computerversionen erhalten. Natürlich müssen trotzdem einige Abstriche gemacht werden; es fehlt zum Beispiel die Möglichkeit, über GameLink mit zwei Spielern zu spielen. Trotzdem ist es verblüffend, was aus diesem kleinen tragbaren Gerät herauszuholen ist. Sogar die im Original vorhandenen verschiedenen Landschaftstypen (Eis, Wüste, Fels) wurden beibehalten. Populous sorgt auf dem Game Boy garantiert für stundenlange Beschäftigung. Empfehlenswert! ■

*tmb*

**POPULOUS**

System: **Game Boy**, geplant für: S-NES, empf. VK-Preis: **79,95**, Hersteller: **imagineer**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 11 |
| Sound | 9 |
| Spielablauf | 10 |
| Motivation | 11 |
| Gesamtnote | 10 |
| »GUT« | |

# Nichts für Schwächlinge

**Rempeln, Boxen, Springen, fast alles ist im Rugby-Sport erlaubt. Rugby Challenge setzt alles gut in Szene.**

**INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE -PREVIEW-**

System: **PC**, Hersteller: **Domark**, England, Muster von: **Hersteller**.

PRE VIEW

Brandheiß hereingekommen ist **International Rugby Challenge**, die Diskette glühte förmlich noch. Für einen kleinen Überblick reichte die kostbare Zeit dennoch. Einen ausführlichen Testbericht gibt in der Ausgabe 7/93.

Wow, der Aufkleber läßt hoffen: *12 MHz 286 or better required.* Endlich wieder mal ein gutes Spiel für Freaks ohne Superrechner. Auch auf der Festplatte ist es genügsam, Rugby Challenge wird auf nur einer HD-Diskette ungepackt geliefert. Dabei hat es gut gezeichnete 256-Farb-Grafik und netten Sound für die gängigsten Karten.

Bevor Ihr Euch mitten auf den grünen Rasen stürzt, könnt Ihr die Besetzungsliste für Eure Mannschaft ändern. Der eine ist krank – raus mit ihm; ein anderer will partout nicht auf der Reservebank Platz nehmen, also muß man ihn wohl oder übel einsetzen.

Habt Ihr alle nötigen Vorkehrungen getroffen, kann es losgehen. Wie bei den meisten Spielen dieser Gattung gibt zwei Modi: einfache Spiele (zum Üben) und Turniere (World Cup, etc. ). Das Spiel selbst wird in der Vogelperspektive dargestellt, so etwas gibt es nicht mal im Fernsehen. Apropos Fernsehen: Auch bei Rugby Challenge wird eine Replay-Funktion geboten. Gesteuert wird mit Maus, Joystick oder Tastatur. Der Spieler, der gerade am Ball oder in dessen Nähe ist, kann gesteuert werden. Seid Ihr mal an der Reihe, um den Ball zwischen den Stangen hindurchzukicken, bekommt Ihr eine satte Großaufnahme zum besseren Zielen. Dann heißt es Schwung holen, Ziel anpeilen und ab!

Habt Ihr keine Lust mehr zum Spielen, könnt Ihr abspeichern und nach einer kurzen Essenspause neu laden und weiterspielen. ■

*Boris Theodoroff*

▲ *Ei, wo laufen sie denn?*

# Strike Out

**Seit dem Überflieger Hardball III hat sich in Sachen Baseballsimulationen nicht viel getan. Jetzt hat sich SSI daran gemacht und bietet Paroli. Ein Sprung ins Wasser oder ins Glück? Wir werden sehen...**

**TONY LA-RUSSA BASEBALL II**

System: **PC** *(mind.: 386/25MHz, 1 MB RAM, VGA, unterst.: SoundBlaster, AdLib, Roland)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 Mark**, Hersteller: **SSI**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Tony La-Russa Baseball II geht für SSI an den Start und erreichte uns kurz vor Redaktionsschluß. In Sachen Grafik steht die SSI-Version knapp hinter Hardball III von Accolade, wenn auch die Spieleranimation ein wenig besser ist. Die Replays von spannenden Spielzügen sind dafür bei SSI besser, zumal es eine 'Slow Motion Replay'-Funktion gibt. Die Statistikfunktionen beider Programme sind so gut wie identisch und bieten ausreichend Überblick. Der Sound geht klar an La Russa, selbst wenn die Infos in der Sprachausgabe spärlicher sind. Liga- und Mannschaftseditor sind natürlich selbstverständlich.

Alles in allem nehmen sich die beiden Programme nicht viel. Ein wenig mehr für die Optik und die bessere Spielbarkeit bietet jedoch La Russa. Für einen Einstieg in das Genre läßt sich Hardball durch das ausführlichere Handbuch besser an. Die Qual der Wahl bleibt aber beim Spieler, der sich auf jeden Fall beide Programme ansehen sollte, bevor er sich für eines entscheidet. ■

*cus*

ASM HIT

▲ *Herrliche Slow Motion von guten Spielzügen*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 10 |
| Sound | 10 |
| Realitätsnähe | 11 |
| Motivation | 9 |
| Gesamtnote | 10 |

»GUT«

# Salz in der Suppe

**Neues vom Überflieger: Nach Mauna Kea gibt es jetzt endlich einen neuen Hi-Res-Kurs für das ultimative LINKS 386 PRO. Mit PINEHURST legt ACCESS den bislang längsten Parcours vor. Eine neue Herausforderung also, oder nur müdes Geplänkel für echte Links-Profis?**

**LINKS CHAMPIONSHIP COURSE: PINEHURST**

System: **PC** *(386DX25, HDD, VGA 1 MB, Maus, Links o. MS Golf, unterst. SoundBlaster)*, VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Access Software**, Muster von: **Hersteller**.

Neue Kurse sind für ein Golfspiel so wichtig wie das Salz in der Suppe. Nur mit ihnen können die Fans bei der Stange gehalten werden – Abwechslung tut schließlich not. Wer z.B. bislang nur den im Originalspiel enthaltenen Harbour-Town-Kurs gespielt hat, wird schnell gemerkt haben, wie einfach er doch ist. Danach gab es Mauna Kea, den Hawaii-Kurs mit den knüppelharten Grüns und den oberfiesen Fairways. Eine wahre Herausforderung, und ein grafischer Genuß dazu! Und jetzt also der zweite **Links Campionship Course: Pinehurst**; in Hi-Res und deshalb viel zu schade für ein anderes Golfspiel. Dabei ist Pinehurst eigentlich kein richtiger Kurs, sondern eine gigantische Golfanlage im US-Staat North Carolina mit insgesamt sieben Parcours, von denen der zweite umgesetzt wurde. Grafisch ist jedes einzelne Loch eine Augenweide. Spielerisch geben die 18 Löcher jedoch nicht so viel her. Die Fairways sind mit lockeren Sicherheitsschlägen schnell überbrückt, die Putts dank der moderaten Grüns kein großes Problem. Die wahren Profis werden wohl weiterhin bei Mauna Kea bleiben. Doch für das geruhsame Spielchen zwischendurch oder zur Einübung für Links-Einsteiger ist Pinhurst durchaus genußreiche Unterhaltung. ■

*msu*

PINEHURST RESORT & COUNTRY CLUB
Pinehurst, North Carolina
For Resort reservations or for information on Golf Vacation Packages and the Golf Academy, please call 1-800-ITS GOLF.

▲ *Mittelpunkt des grünen Vergnügens: das Clubhaus*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 11 |
| Sound | 8 |
| Spielablauf | 11 |
| Motivation | 8 |
| Gesamtnote | 9 |

»GUT«

## B 17 – Flying Fortress (Amiga)

Test in: ASM 10/92, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Micro Prose, Muster von: Hersteller.

▲ *Für die Jungs und die Heimat...*

*Einfach reinsetzen, den Sicherheitsgurt anschnallen und vom Boden in die unendlichen Weiten entschweben... Wenn Fliegen wirklich so ein Kinderspiel wäre, wie manche Filme einen glauben machen wollen! Damit ist es bei der B17, dem etwas unförmigen Bomber aus den Tagen des Zweiten Weltkriegs, beileibe nicht getan. Rund 10 Mann gehören schon zur Crew und wollen vom Spieler gesteuert werden. Eigentlich könnte man das Spiel deshalb mit der Bezeichnung Flugsimulations-Rollenspiel kategorisieren, denn jedes Crew-Mitglied kann einzeln gebrieft werden und die festgelegten Fähigkeiten später auch verbessern. War die Steuerung bei der PC-Version noch etwas mühselig, läßt sich's beim Amiga mit Joystick und Maus schon wesentlich leichter an. Die B17 fliegt auf allen Amigas mit Ausnahme des A4000, jedoch sollte schon 1 MByte Speicher on board sein, und eine Festplatte wäre auch nicht schlecht. Simulationsfreaks werden ihre wahre Freude an diesem Game haben.* ■

*Vera Brinkmann*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 8 |
| Spielablauf | 10 |
| Motivation | 10 |
| Gesamtnote | 9 |

»GUT«

## Nigel Mansell's World Championship (Amiga 1200)

Test in: ASM 1/93, empf. VK-Preis: 80 DM, Hersteller: Gremlin, England, Muster von: Softgold, 4044 Kaarst.

▲ *Gib Gummi, Naidschel!*

*Auch den guten Nigel hat's erwischt: Ab sofort sind 32 Farben out. Mit 256 geht's in die Kurven, dazu mit heulenden Motoren, die sich auf dem Amiga 1200 aber trotz neuer Hardware immer noch anhören wie ein kaputtes Laufwerk. Nun, man kann zu diesen Rennspielen stehen wie man will, Mühe gegeben hat man sich bei Gremlin. Die "Rennwagen" fahren mit akzeptabler Geschwindigkeit, zu sehen ist zwar nicht viel, dafür aber im neuen Modus, und gewinnen ist immer noch Glückssache.*

*Man fährt über mehrere Strecken, die in Anlehnung an den Grand Prix auf verschiedene Länder verteilt sind. Gefahren wird mittels Joystick, wobei das Kuppeln automatisiert wurde. Punkte gibt's für die Grafik, der Rest geht unter dem Thema "Geschmackssache" ins Rennen, wobei auch hier lobend erwähnt werden muß, daß man die neuen Amigas bei Gremlin zumindest mit eigenen Angeboten bedacht hat.* ■

*Jürgen Borngießer*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 10 |
| Sound | 7 |
| Spielablauf | 8 |
| Motivation | 9 |
| Gesamtnote | 9 |

»GUT«

◀ Ein Endgegner haucht sein Leben aus

Mehrebenenscrolling ist auch drin! ▶

# Auf der Route 66

## ZONE 66

System: **PC** *(mind. 386 DX, VGA, HDD, 2 MB RAM, unterst. AdLib, SoundBlaster, Gravis Ultrasound; Joystick o. Joypad empf.)*, Registrierung: **ca. 59 DM**, Hersteller/Autor: **Epic MegaGames**, USA, Muster von: **CDV-Software**, Karlsruhe.

Wie heißt es doch so schön in diesem alten Song: "Get your kicks on Route 66". Das ist vorbei! Statt auf der Route 66 bekommt man jetzt den Kick in der **Zone 66**. Und zwar kräftig: Sahen Shareware-Actionspiele bislang häufig eher aus wie C-64-Emulatoren mit geringerer Auflösung, zeigen die Programmierer jetzt, was tatsächlich für wenig Geld abgehen kann. Zone 66 bietet nämlich Grafik und Sound satt und ist komplett im 32-Bit-Mode, dem "flat protected mode", programmiert. Will heißen: Zone 66 verträgt **keinerlei** Gerätetreiber im Speicher und wird am besten von einer Bootdiskette aus geladen.

Für diese Mühe wird man aber mit einem Shoot'em Up verwöhnt, das zu den besten seiner Art gehört. Wie auch der Vorspann: Japanische Comic-Grafiken vom allerfeinsten, professionell gezeichnet und wunderschön koloriert. Die Story wird nach jedem Level sogar weitergesponnen!

Leider verfügt die Share-Version aber nur über eine Mission. Doch die zeigt schon, was in dem Programm steckt: 360-Grad-Scrolling, Feinde aus der Luft und am Boden bis zum Abwinken, variable Bewaffnung, ein Radar für obligatorische Ziele, dazu eine Übersichtskarte und die Möglichkeit zum Zwischenlanden. Mit der Tastatur sollte man das hektische Geballer allerdings nicht beginnen, wenn man eine Chance haben möchte. Doch ist der Joystick angeschafft, kann der Spaß beginnen. Und damit er nicht gleich wieder vorbei ist, ist die Registrierung für die Vollversion mit vier oder acht Levels eigentlich ein Muß! ■

*msu*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 11 |
| Sound | 10 |
| Spielablauf | 8 |
| Motivation | 9 |
| Gesamtnote | 10 |

»GUT«

# Ace of Base

## YAB!

System: **PC** *(VGA, HDD, unterst. AdLib)*, Registrierung: **20 DM**, Hersteller/Autor: **Tom Fresen**, Kollenrodtstr. 64, 3000 Hannover, Muster von: **Autor**.

▲ Jetzt kommt es gleich knüppeldick!

Spätestens seit dem triumphalen Einzug der Amateure von Hertha in das DFB-Pokalfinale ist klar, daß auch die Kleinen den Großen mal die Zähne zeigen können. Und warum soll das bei der Software nicht auch klappen? Zum Angriff auf die Profis bläst hier Yab!, eine Baseballsimulation für Anfänger und Fortgeschrittene. Denkbarer Konkurrent: *Hardball III*. Ein Vergleich, der sich durchaus lohnt! Yab! bietet nämlich umfangreiche Features und ein gediegenes Gameplay. Mannschaftsaufstellung und Spielparameter sind z.B. frei einstellbar, sogar die technische Ausführung der Würfe und Schläge kann geändert werden. Digitalisierte Konterfeis der Spieler mit den Kriterien Geschwindigkeit und Intelligenz bieten sogar fast so etwas wie eine Trainerfunktion. Am wichtigsten und auch gelungensten ist aber die Umsetzung der Technik in Steuerung und Animation. Yab! kann hier mit einer passablen, sehr übersichtlichen Grafik glänzen; nur die Perspektive im Schlagfenster ist nicht so ideal. Dafür aber gibt es filigrane Wurftechniken (Curveballs inklusive) und neun verschiedene Schlagvarianten. Zusammen mit dem fetzigen Titelsound (plus Sprachausgabe) ist Yab! eine echte Low-Budget-Alternative zu den großen Kommerzprogrammen! ■

*msu*

| ASM-WERTUNG von 0 bis 12 | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Spielablauf | 8 |
| Motivation | 9 |
| Gesamtnote | 8 |

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Education

# Tippen mit Mario

**Klein, bunt und komisch geht es diesmal in der Education-Ecke zu. Klempner Mario zeigt Euch nicht etwa, wie man eine anständige Rohrleitung zusammenbastelt, sondern er will Euch in die Geheimnisse des perfekten Tippens einweisen. Und ein ganz witziges Malprogramm wartet samt Gruselmonstern auf seinen Auftritt. Keine langen Worte also, sondern rein ins Vergnügen.**

▲ *PC-Klempner*

**MARIO TEACHES TYPING**

System: **PC** *(286/10, 640 KB, EGA, VGA, MCGA, unterst. Roland, AdLib, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, Maus, empfohlen: Festplatte)*, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Interplay**, USA, Muster von: **Electronic Arts**, England.

▲ *Aller Anfang ist leicht*

Habe ich hier gerade jemanden sagen hören "Mit solchen Wurstfingern kann man allenfalls noch in Goliaths Nase bohren, aber keinen anständigen Brief tippen"? Darüber kann der berühmteste Klempner der Welt allenfalls müde lächeln und empfehlen, diese Aktion doch bitteschön im eigenen Riechorgan auszuprobieren: Wer sich **Mario Teaches Typing** in seinen Rechner holt, der hat überhaupt keine Zeit (oder Lust), den Gesichtsknubbel einer näheren Untersuchung zu unterziehen, sondern wird sich wundern, was man mit Klempnerfingern so alles anstellen kann.

Mario Teaches Typing ist ein Programm, mit dem man mühelos und mit unheimlich viel Spaß so ganz nebenbei mitbekommt, wie man, ohne auf die Tasten zu gucken, fehlerlos auf einer Tastatur schreibt. Dabei ist nicht nur das Computer-Keyboard gemeint; auf jeder gewöhnlichen deutschen Schreibmaschine kann das Gelernte ebenfalls angewendet werden, da Mario Teaches Typing die genaue deutsche Tastaturbelegung samt Umlauten und Satzzeichen berücksichtigt. Bei soviel Germanisierung sind natürlich eingedeutschte Bildschirmtexte *(und ein deutsches Handbuch)* schon fast eine Selbstverständlichkeit *(einzige unverständliche Ausnahme: der Titel, aber das stört hier nun wirklich nicht weiter)*.

Die Idee hinter diesem Schreibmaschinenprogramm ist eigentlich recht witzig: Maschinenschreiben wird zum Spiel erhoben. Mario hüpft und rennt im ersten "Level" in bester Jump'n'Run-Manier vorgegebenen Buchstaben hinterher. Tippt man auf die verkehrte Taste, bleibt er vor dem Hindernis stehen. Tippt man auf die richtige, sieht man sich unversehens ins Mario-Land versetzt, wo der heldenhafte Klempner alle Feinde einfach über den Haufen stürmt. Hier zeigt sich übrigens der einzige *(programmiertechnische)* Schwachpunkt des ansonsten super gemachten Programms: Wird man zu gut, das heißt, kommt man beim Tippen echt auf Geschwindigkeit, ruckeln die herannahenden Buchstaben so stark, daß sie bei den Arcade-Sequenzen ziemlich verwischen. Das geht auf Dauer doch etwas auf die Augen.

▲ *Das nächste Mal wird alles besser*

Ansonsten kann man sich jedoch in keiner Weise über Langeweile oder Wiederholungen beschweren. Mehrere verschiedene Hintergründe stehen zur Auswahl, und die Übungen sind so abwechslungsreich, daß man sie immer wieder machen WILL. Zu Beginn sind (mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad) nur einzelne Buchstaben zu

erwischen, was in eine wilde Hatz ausarten kann. Später muß man ganze vorgegebene Sätze nachtippen. Der gerade gesuchte Buchstabe leuchtet dabei in einer anderen Farbe und bleibt so lange stehen, bis man die richtige Taste erwischt hat. Selbst die im wahren Leben furchtbar langweiligen Kombinationsübungen, in denen man so aufregende Wörter wie "öaöa" oder "jjgg" nachzutippen hat, machen mit Mario unheimlich Laune. Dessen Hände sind nämlich immer zu sehen, und der Finger, der gerade in Aktion treten soll, meldet sich farblich zu Wort. Nach jeder Übung gibt Professor Mario einen Überblick, wie gut man abgeschnitten hat. So bekommt man einen guten Überblick über die gemachten Fortschritte und hat bei der ganzen Sache soviel Spaß, daß die Lernerei dabei überhaupt nicht ins Gewicht fällt. Eine persönliche Datei hält die gemachten Fortschritte fest. Und da man sich aussuchen kann, was geübt werden und wann eine zusätzliche Reihe der Tastatur mit einbezogen werden soll *(das Spiel beginnt automatisch mit der mittleren Tastaturreihe)*, kann man den Schwierigkeitsgrad ganz auf die eigenen Bedürfnisse einstellen. Wer also die Nase voll hat vom System Adler *(anpeilen und zustoßen)* oder auch vom Zwei-Finger-Such-System, der sollte besagten Finger nicht in die zu Beginn genannte Nase stecken, sondern mal Mario Teaches Typing ausprobieren. Klempner Mario auf jeden Fall dürfte in jedem Maschinen-Schnellschreibkurs die Goldmedaille gewinnen. Und wenn ich damit jetzt noch ein bißchen weiterübe, belege ich vielleicht schon bald den zweiten Platz. Besser geworden ist meine Tipperei seit Beginn des Tests ganz sicher! Und außerdem waren dies die effektivsten und kurzweiligsten "Schulstunden", die mir jemals untergekommen sind. Schließlich dudelt die aus den Mario-Spielen sattsam bekannte Musik ermunternd im Hintergrund mit. ■

*Gerda Arnold*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

| | |
|---|---|
| Positiv: | Lerntempo wird individuell bestimmt, hoher Unterhaltungsfaktor |
| Negativ: | Marios Hände zeigen nicht absolut immer an, welcher Finger als nächstes dran ist |
| Lerneffekt | 11 |
| Gesamtnote | 11 |

»SEHR GUT«

# Mal mal was

**Es ist echt ein Trauerspiel. Da kommt ein an sich ganz witziges Programm aus England nach Deutschland, wo es auf dem Sektor Lernspiele im Vergleich zu anderen Ländern ohnehin recht mau aussieht, und dann wird dieses Spiel für Kinder im Vorschulalter beziehungsweise Schulanfänger nicht übersetzt...**

**PAINT AND CREATE**

System: **PC** *(286/12, EGA, VGA, unterst. AdLib, SoundBlaster, Maus)*, geplant für: **Amiga, C64**, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Euro-Press**, England, Muster von: **Hersteller**.

Auf dem Hauptbildschirm verlocken eine Menge Dinge dazu, sie mit der Maus einfach mal anzuklicken, nur um zu sehen, was dann passiert. Die Ausbeute ist groß: Aus dem Mülleimer blinken auf einmal zwei Augen, der Teddy auf der Schaukel schwingt vor und zurück, der Vogel piept, der Gärtner haut sich die Harke vor die Nase...

Fast alles zeigt irgendwelche Animationen, und manchmal blendet sich sogar ein neues Menü ein. Diese Menüs fragen an, ob man solchen Aktivitäten wie Postkarten-Malen *(die sich dann auch ausdrucken lassen)* oder Monster-Machen nachgehen will. Die Monster sind aus vielen vorgegebenen Einzelteilen zusammenzusetzen *(wieviele Arme, Beine oder Nasen sie letztendlich haben, bestimmst Du selber)* und können auch noch mit Animationen versehen werden. Wer schafft es, den harmlosen Spaziergänger so zu erschrecken, daß er schreiend Reißaus nimmt?

Nicht nur optisch *(ein Malprogramm ist natürlich ebenfalls enthalten)* wird eine Menge geboten, auch die Musik soll nicht zu kurz kommen. Ein Bandwettbeweb ist angesagt, bei dem Ihr selbst bestimmt, wie die Bären aussehen, die diverse Instrumente spielen, und was für einen Song sie zum besten geben. Wer mehr auf Puzzles steht, kommt ebenfalls auf seine Kosten. Ihr könnt selbst entscheiden, wieviele Teile das Puzzle enthalten soll, ob die auf einem separaten Screen aufgereihten Puzzle-Teile auch mal auf dem Kopf stehen können oder ob Ihr im Puzzle-Screen Hilfslinien seht, die das Einpassen der Teile leichter machen.

Paint and Create kann eigentlich eine Menge Spaß machen, vorausgesetzt, man wächst mit Englisch als Muttersprache auf. Leider hakt das Ganze etwas, wenn man die englischen Wörter auf dem Bildschirm nicht lesen oder verstehen kann. Solange ein Elternteil – vielleicht ein älterer Bruder oder die ältere Schwester – mit dabeisitzt und hilft, mag das Spiel trotzdem ganz abwechslungsreich sein. Als Vokabeltrainer ist es auf jeden Fall nur in geringem Maß zu gebrauchen, dazu ist das Vokabular zu klein. ■

*Gerda Arnold*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

| | |
|---|---|
| Positiv: | Bunt und abwechslungsreich |
| Negativ: | keine deutsche Übersetzung, kleinere Kinder kommen ohne ständige Anleitung nur bedingt damit zurecht |
| Lerneffekt | 7 |
| Gesamtnote | 6 |

»ZUFRIEDENSTELLEND«

▲ *Sonniges Vorstadt-Idyll*

▲ *Bitte, bitte: keine Warzen mehr*

# Nachhilfestunde

**Na, kleines Problemchen mit der französischen Grammatik? Oder steht wieder einmal ein Vokabeltest an? Jetzt gibt es für alle Amigabesitzer die Rettung. Die Newcomer-Firma Teach me Amiga in Friedrichsdorf bei Frankfurt hat jetzt jeweils zwei Sprachprogramme für Englisch und Französisch und ein Geographie-Programm für Europa herausgebracht.**

Nachdem Du in der METRO von einer Gang um Brieftasche und Kamera erleichtert wurdest, faßt Du den Entschluß, Deutschland den Rücken zu kehren. In neuem Outfit und mit gewandelter Weltanschauung bleibst Du in Paris...

▲ *Ausgeliefert: Kleines Lernprogramm mit Realbildern*

▶ *Geographie in Zahlen*

Man kennt das ja, die meisten Sprachprogramme sind ungefähr so interessant aufgemacht wie ein Rudel Backsteine. Die Motivation bleibt da schnell auf der Strecke. Das Jungunternehmen **Teach me Amiga** fand das auch und bringt jetzt interessant gemachte Sprachschulen auf den Markt.

## Französisch und Englisch

Der erste Teil **Französisch I Plus** bietet den gesamten Grundwortschatz (mehr als 2300 Vokabeln) und rund 1000 Redewendungen, die reichen, um einen französischen Brief zu 85 Prozent zu übersetzen. Ob nun im Multiple Choice- oder im Schreibmodus gelernt wird, ist reine Einstellungssache. Zusätzlich gibt es noch eine Grammatikfunktion, die sich mit den leidigen Themen der französischen Sprache beschäftigt. Wer beherrscht schon das Passé Composé perfekt?

Zahlreiche Sachgebiete können gezielt herausgegriffen werden. Wem das alles noch nicht reicht, der kann sich mit einem Spiel vergnügen, in dem ebenfalls die Sprachkenntnisse abgefragt werden und das darüber hinaus noch mit toller Grafik und lockeren Sprüchen motiviert. Nebenbei bemerkt gibt es übrigens einen klasse Sound. Für jede Lektion ist eine Erfolgskontrolle abrufbar. **Französisch II Plus** haut in die gleiche Kerbe, vertieft aber die Grammatik immens. Schwerpunkt sind diesmal die Zeiten, unregelmäßige Verben, Präpositionen etc. Hier ist es möglich, die Lektionen mit eigenen Vokabeln zu erweitern und so eine externe Bibliothek aufzubauen. Natürlich sind beide Programme mit einem Wörterbuch ausgestattet, das schnellen Zugriff auf die wichtigsten Vokabeln möglich macht. Ein dritter Teil ist bereits in Arbeit. Das gleiche gibt es auch für die englische Sprache. Auch bei **Englisch I Plus** sind 2300 Vokabeln und rund 1000 Redewendungen vorhanden. Die Menüsteuerung ist identisch mit den Produkten für Französisch. Es sind ebenfalls drei Teile geplant; die ersten beiden dürften mittlerweile auf dem Markt sein. Der Clou an der Lernsoftware ist übrigens, daß bei einem Tippfehler eine Meldung bestätigt, daß man es fast richtig gemacht hat, und daß man nicht wie bei vielen anderen Programmen einfach nur die Meldung 'falsch' bekommt.

▲ *Französisches Zahlenspiel*

▲ *Viele Lektionen für wenig Geld*

## Geographie

Gleich zwei Aufgabenbereiche verbindet **Europa Plus** miteinander. Zum einen ist es eine Lernsoftware in Sachen Geographie, und zum anderen ist es ein Atlas mit Datenbank, die Auskunft gibt, wenn man eben mal schnell die Hauptstadt von Albanien sucht. Der Stand der Dinge ist auf Ende 1992 festgelegt und bietet so auch noch halbwegs aktuellen Hintergrund zum Bürgerkrieg in Ex-Jugoslawien. Alle Staaten Europas werden mit den wichtigsten Infos (Wirtschaft, Bevölkerung, Staatsform etc.) dargestellt, die zahlreichen Karten sind digitalisiert und umfassen alle wichtigen Bereiche. Ein Sonderkapitel EG informiert über die wichtigsten Funktion dieses Wirtschaftsbundes. Viele Grafiken veranschaulichen die Zusammenhänge, und wer sich ein wenig spielerisch weiterbilden will, der kann noch an einem Quiz teilnehmen.

Alles in allem gehören die beschriebenen Programme eindeutig in die Kategorie 'benutzbare und effektive Lernsoftware' für alle Amigas, die über mindestens 1 MB RAM verfügen. Einer Anschaffung steht noch nicht einmal ein hoher Preis entgegen. Oder sind 59 Mark pro Programm zuviel?

Wer also meint, sein Französisch oder Englisch könnte schon ein wenig besser sein, der hat mit diesen Produkten eine echte Chance. Weitere Informationen gibt es unter der Telefonnummer Teach me Amiga, 0 60 07/72 18.

*cus*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

| | |
|---|---|
| Positiv: | Gute Bedienung, interessante Aufmachung, Erfolgskontrolle |
| Negativ: | In spezielleren Bereichen geringer Wortschatz |

»Guter Lehrerersatz«

# SOUND & VISION

**So etwas nennt man ein traumatisches Erlebnis: Man installiert ein tolles Spiel mit Supergrafik auf seinem neuen 486er Pehzeh, freut sich auf die ersten Bilder und bekommt als Begleitung das hohle Pfeifen aus dem Knöchelverzeichnis 4 für Timer und Schocklautsprecher. Was haben wir vergessen? Richtig – die Soundkarte.**

Die Qual der Wahl – des Volkes Mund spricht hier die volle Wahrheit. Wer sich heutzutage einen PC zulegt, bekommt ein Angebot an Sound-Karten zu sehen, von dem man noch vor wenigen Jahren nicht mal zu träumen wagte. Grund genug, sich einmal ein paar der "großen" Angebote herauszupicken und genauer anzusehen. Schließlich will man ja als klanghungriger Spieler nicht die Katze im Sack kaufen.

Nachdem wir in der letzten ASM bereits zwei Soundkarten der Firma ESCOM vorgestellt haben, erwartet Sie diesmal ein echter Vergleichstest. In das Rennen um den "ASM-Pokal" gehen vier der aktuell meistverkauften Karten der gehobenen Kategorie. Neben der AdLib Gold 1000 finden Sie hier die ProBlaster 5.0 von Vobis, die Pro Spectrum Audio Plus 16 von Media Vision und die Ultra-Soundkarte von Gravis. Alle vier Karten werden mit je einem speziellen Software-Paket angeboten und sind von der Konzeption her vergleichbar. Die Grundfunktionen orientieren sich am ersten SoundBlaster, der vor fast drei Jahren den ursprünglichen AdLib-Standard um Features für digitalisierten Sound erweiterte und so zum Ahnherr fast aller heute erhältlichen PC-Soundkarten wurde. So ist denn auch die SoundBlaster-Kompatibilität ein wichtiges Testkriterium, wenn es um die "Spieletauglichkeit" einer modernen Soundkarte geht.

## Die Hardware

Die hier vorgestellten Karten verfügen neben der eigenen Sound-Erzeugung (auch "FM-Sound" genannt, weil hier die Klänge über eine Frequenzmodulation erzeugt werden) noch über einen Digital/Analog-Wandler zur Wiedergabe gesampelter Sounds. Digital abgespeicherte Sound-Daten werden dabei in Analogsignale übersetzt, diese dann auf die Lautsprecher-Ausgänge gebracht. So lassen sich die bei vielen Spielen benutzten kombinierten Sprach- und Musik-Mixes abspielen – für Amiga- oder Macintosh-Freunde ein ganz alter Hut. Außerdem gibt es bei jeder der Karten in Anlehnung an Großvater SoundBlaster noch einen Analog/Digital-Wandler, mit dem sich Sound-Samples digitalisieren lassen. Qualität und Leistungsfähigkeit dieses Samplings sind bei den verschiedenen Karten allerdings unterschiedlich.

Alle Karten verfügen weiterhin über eine integrierte 15-polige Joystickbuchse, die sich mit geeigneter Software auch als MIDI-Schnittstelle nutzen läßt. Diese Buchsen entsprechen zwar nicht in vollem Sinne der im Musikbereich gängigen MIDI-Norm, mit Hilfe eines Spezialkabels kann man aber jedenfalls den heimischen Synthesizer ansprechen.

Für die Übertragung der Soundsignale verfügen alle Karten über Klinkenbuchsen in 3,5-mm-Ausführung. Dabei sind ein Mikrofon- und ein Universaleingang (zum Sampeln), außerdem ein Ausgang für Verstärker, Kopfhörer beziehungsweise Lautsprecher obligatorisch. Da wir es mit Soundkarten der gehobenen Klasse zu tun haben, spielt sich das alles natürlich in Stereo ab.

### DMA und Interrupt

Steckkarten im PC, gleich welcher Art, müssen für den korrekten Betrieb ins System eingebunden werden, damit sie Zeit und Gelegenheit bekommen, auf die Ressourcen des Rechners zugreifen zu können. Dies wird durch spezielle Prozessorsignale erreicht. Ein Interrupt ist eine Art regelmäßig erscheinender "Zeitlücke" im Ablauf der Systemfunktion. Die Wahl eines Interrupts entscheidet darüber, zu welcher Zeit eine bestimmte PC-Erweiterung Zugriff auf Datenleitungen und Prozessor hat.

DMA heißt "Direct Memory Access" (direkter Speicherzugriff) und bestimmt, wann die betreffende Erweiterung den PC-Speicher (RAM) benutzen darf. Es stehen mehrere Interrupts und "DMA-Kanäle" zur Verfügung. Sie müssen an die Peripherie "verteilt" werden. Durch die Wahl der richtigen "Schlupflöcher" und Zugangswege für die PC-Erweiterungen wird verhindert, daß mehrere Komponenten miteinander "kollidieren" und dadurch einen System-Crash verursachen.

Ach ja: Bei den älteren SoundBlaster- und kompatiblen Karten gab es Schwierigkeiten mit dem Einsatz in schnellen Rechnern. Die hier getesteten Karten der gehobenen Klasse vertragen sich grundsätzlich mit allen heutigen PCs, auch mit 66-MHz-486ern.

Die Anpassung der Karten an die jeweilige PC-Umgebung ist grundsätzlich nicht schwer. Die jeweiligen Installationsprogramme enthalten Testroutinen. Zu einem Geduldsspiel kann die Sache erst dann werden, wenn der Rechner bereits mit zahlreichen Erweiterungen wie Scanner- oder Videodigitizer-Karte, Bus-Maus-Anschluß oder CD-ROM-Laufwerk geschmückt ist. Jede dieser Komponenten braucht ihre eigenen "Zeitlücken", um Zugang zu den notwendigen Instanzen des PC-Systems zu haben. Bei der Wahl gleicher "Lücken" stolpern dann zwei oder mehr PC-Erweiterungen sehr schnell übereinander, und die Anzahl der jeweils verfüg- und einstellbaren "Lücken" ist eng begrenzt.

Manche der mitgelieferten Tests sorgen für unfreiwillige Komik. So wird z.B. bei der ProBlaster 5.0 der frischgebackene Soundkartenbesitzer mit einem "Toll! Wirklich toll!" darauf hingewiesen, daß die Sprachausgabe funktioniert.

## Die Software

Jede Sound-Karte wird mit einer Menge Software ausgeliefert. Enthalten sind dabei neben diversen Kompositionsprogrammen noch Sample-Programme zum Digitalisieren von Sprache, Musik oder Geräuschen. Die so entstandenen Samples können in den gebräuchlichen Formaten ".WAV" (für Windows) oder ".VOC" (vom Amiga übernommen) abgespeichert werden. Des weiteren sind bei einigen Karten auch einfache MIDI-Programme vorhanden, die unter Zuhilfenahme eines MIDI-fähigen Musikinstruments für die nötige "Power" sorgen. Auch gibt es Play-Programme für die im PC-Bereich jetzt so beliebten Module des Amiga-SoundTrackers und seiner Nachfolger. Allerdings muß man hier Abstriche machen, denn viele Player haben Schwierigkeiten mit speziellen Funktionen der Tracker-Programme oder Ti-

ming-Probleme, was sich in netten Abstürzen äußert. Im ganzen sind die Softwarepakete der getesteten Karten einander ebenbürtig; nur der ProBlaster überrascht den Benutzer zusätzlich zur üblichen Fülle noch mit einer Multimedia-Datenbank.

## Der Test

Unser Test bezieht sich hauptsächlich auf die Gebrauchsfähigkeit der Karten im harten Alltag. In erster Linie ging es uns dabei natürlich um das Verhalten beim Einsatz sound-produzierender Spiele.

"Versuchskaninchen" waren die kommerziellen Programme King's Quest VI und Eternam. Aus dem Shareware-Bereich, wo sich die kritischeren Programme zu finden pflegen, haben wir VGA-Copy herangezogen, außerdem Commander Keen IV und punktuell einige andere Programme aus dem Spielebereich.

Dabei hielten sich die eigentlich erwarteten klanglichen Unterschiede in Grenzen, selbst bei kritischem Hören mit Hilfe eines HiFi-Verstärkers. Die Wiedergabe gesampelter Sounds ist bei allen Karten deutlich sauberer als beim "Urvater" SoundBlaster, erreicht aber nach unserer Meinung immer noch nicht den vielbemühten "Amiga-Standard". Der programmierte, von der Soundkarte selbst gebildete FM-Sound, der in der guten alten AdLib-Tradition steht, klingt bei den hier getesteten Karten der gehobenen Klasse deutlich voller und "etwas mehr nach Synthesizer" als bei den älteren Vorbildern.

Jedoch nehmen die Testkandidaten einander in dieser Hinsicht nicht viel. Nur die Gravis Ultra Sound vermochte klanglich hörbar über die anderen hinauszuragen. Nun aber (Täteräää!) zu den Einzelergebnissen.

**PRO AUDIO SPECTRUM PLUS 16**

Hersteller: **Media Vision**, England, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden, Preis: **499 DM**.

Die Audio Spectrum Plus besitzt im Gegensatz zu SoundBlaster und den einfachen "Kompatiblen" keine Steckbrücken (Jumper) für die Systemeinstellungen. Vielmehr werden alle notwendigen Einstellungen per Software getätigt. Dazu gehört auch die Festlegung des Hardware-Interrupts und die des DMA-Kanals. Da die Änderungen nur nach Hochfahren des Systems greifen, kann es gleich nach dem Einbau erst einmal zu einem kapitalen Systemcrash kommen. Dann heißt es zuerst, kollidierende Komponenten auszubauen und die Soundkarte per Programm auf die sichere Seite zu konfigurieren. Die Einstellungen werden auf der Karte in einem nichtflüchtigen Speicher (C-MOS-RAM) auch nach dem Ausschalten des Rechners erhalten, so daß nach der erfolgreichen Erstinstallation keine Konflikte mehr zu befürchten sind.

Die volle SoundBlaster-Kompatibilität wird bei dieser Karte durch einen Treiber erreicht, der beim Starten des Systems von der Festplatte geladen wird. Das ist gerade im Spielebereich eine vergleichsweise ungünstige Lösung.

Mit den genannten Programmen arbeitete die Karte weitgehend gut zusammen. Auf einem Testgerät, einem 386er, wollte VGA-Copy sie jedoch nicht erkennen. Wolfenstein-3D stellte seine Digi-Sounds erst nach Vorladen des bereits erwähnten Treibers bereit. Einige der mitgelieferten Programme versagten auf einer voll ausgestatteten 486er-Testkonfiguration mit CD-ROM und weiteren Steckkarten sowie entsprechenden Parameter-Einstellungen den Dienst.

Die Pro Audio Spectrum Plus verfügt neben den bekannten Features (20-stimmiger FM-Sound) und Schnittstellen noch über einen SCSI-Port für CD-ROM-Laufwerke. Die MIDI-Schnittstelle soll dem General-MIDI-Standard bei vollem Duplex-Betrieb entsprechen, benötigt aber den Zusatzadapter MIDI Mate.

Da die Karte beim Sampling eine Auflösung von 16 Bit bietet, ist sie in erster Linie für Hobbymusiker interessant, die qualitativ hochwertig sampeln und mehrere digitale Klangquellen zueinander abmischen wollen. Der eingebaute 10-Kanal-Mischer mit Stereoverbreiterung unterstützt solche Anwendungen recht gut.

▲ *AdLib Gold: etwas Edles vom Soundkarten-Pionier*

*Pro Audio Spectrum Plus 16: starkes 16-Bit-Sampling* ▼

**ADLIB GOLD 1000**

Hersteller: **ADLIB**, Kanada, Muster von: **Soft&Sound Software**, 4000 Düsseldorf 1, Preis: **399 DM**.

Bei der AdLib Gold 1000 funktionierte alles auf Anhieb. Die Karte tat ihren Dienst bei sämtlichen Testprogrammen auf allen Rechnern ohne Murren. Allerdings benötigt auch AdLibs "Goldstück" für den korrekten Betrieb ihren Treiber sowie die Systemeinstellungen im Eintrag der CONFIG.SYS. Die Nachteile wurden bereits im Test der Pro Audio Spectrum Plus erwähnt. Das gleiche gilt für die ausschließliche Konfigurierbarkeit über Software – Einstellungen durch Jumper auf der Karte sind nämlich auch hier nicht möglich.

Auch die AdLib Gold 1000 besitzt alle notwendigen Schnittstellen, allerdings ist hier der SCSI-Port fürs CD-ROM-Laufwerk nur als "Option-Connector" ausgeführt. Eine nachträglich einzubauende SCSI-Karte findet im Huckepackverfahren Platz. Ein "Surround Sound Module" läßt sich dazukaufen, um Effekte wie Echo oder Hall verfügbar zu machen. Interessant ist die im Handbuch vorgestellte Telefon-Anrufbeantworter-Option, die jedoch leider nur in USA erhältlich und zugelassen ist.

Der eingebaute Sampler hat eine Auflösung von 12 Bit. Damit bringt die AdLib Gold 1000 beim Sampeln mehr Dynamik als ProBlaster und Ultra Sound mit ihren 8-Bit-Wandlern.

Der FM-Sound verfügt über 20 Stimmen. Der besondere Clou der Karte ist eine Hardware-unterstützte 3:1-Kompression für Sounddateien. Das schafft Platz und ermöglicht die Ablage umfangreicher Samples.

## Klangstarker "Wellenreiter"

Die Ultra Sound fiel im Test durch eine besonders volle Klangwiedergabe auf. Über die FM-Synthese hinaus ermöglicht die Karte "Wave Table Synthesis" und somit den Einsatz komplexer Wellenmuster für phantasievolle oder auch pseudorealistische Klänge. Die 32 Stimmen des eingebauten Synthesizers können je nach Bedarf auch voll der 16-Bit-Wiedergabe digitaler Klänge dienen. Also: erste Wahl für Spielefreaks.

Die Soundkarte ist mit 256 KByte Speicher "onboard" ausgerüstet. Ein CD-ROM-Interface (in SCSI-Ausführung) und ein 16-Bit-Stereo-Sample-Recorder sind nachrüstbar.

**GRAVIS ULTRA SOUND**

Hersteller: **Gravis**, Kanada, Muster von: **CDV Software**, W-7500 Karlsruhe 1, Preis: **379 DM**.

Voreinstellungen für das System werden direkt auf der Karte getätigt – nach unserer Meinung kein Nachteil gegenüber einer reinen Konfiguration per Software. Im Handbuch sind die Systemeinstellungen gut erklärt. Leider muß die volle SoundBlaster-Kompatibilität über einen speicherresidenten Treiber hergestellt werden. Was wir davon halten, wurde bereits gesagt.

## Blasters Jüngster

Der Highscreen ProBlaster 5.0, hergestellt von der Hamburger Firma MCS, bildet im Programm der Vobis-Kette den Nachfolger des "SoundBlaster Pro 4.0", der noch der Zusammenarbeit zwischen CPS und dem US-Hersteller Creative Labs entstammte.

**HIGHSCREEN PROBLASTER 5.0**

Hersteller: **CPS**, Hamburg, Muster von: **Vobis** Microcomputer AG, W-5102 Würselen, Preis: **299 DM**.

Der neue "Fünfer" besitzt wie schon sein Vorgänger neben den gängigen Schnittstellen ein SCSI-ähnliches Interface für den direkten Anschluß des Matsushita/Panasonic-CD-ROM-Laufwerks. Wieder wurde auch ein kleiner 4-Watt-Stereo-Verstärker auf der Platine integriert. Das ermöglicht den problemlosen Anschluß von Auto-Boxen, die für einen schönen, baßstarken Sound sorgen.

Der FM-Sound hat hier 22 Stimmen. Damit lassen sich auch Standard-MIDI-Dateien per Windows-Mapper schon ganz hörenswert dudeln. Beim Betrieb gab es im Test keine Probleme.

Der rein softwaremäßig konfigurierte ProBlaster konnte seinem Status als SoundBlaster-kompatibler Karte voll gerecht werden. Als einzige der getesteten Soundkünstler kommt er auch ohne speicherresidenten Treiber aus. Wer eine preiswerte Karte ohne faule Kompromisse sucht und keine großen amateurmusikalischen Ambitionen hat, liegt hier sicher richtig.

## Erfolgreich bestanden

Will man eine Siegertreppchen-Ehrung, so hat eigentlich jede Karte einen Platz auf der oberen Stufe verdient.

Für Spielefreaks hat sich speziell die Gravis-Ultra-Sound-Karte besonders hervorgetan. Sie drängt, wenn man so will, in puncto Hardware nach oben, während die ProBlaster 5.0 sich anhand der besonders reichhaltigen beiliegenden Software ein Kränzchen gönnen darf. Abstriche in puncto "Kompatibilität zum Standard" sind immer dort zu machen, wo die einzubindenden Treiber mit irgendwelcher Software nicht zurechtkommen. Das ist etwa dann der Fall, wenn ein Spiel unbedingt von der Diskette gebootet werden will.

Ein Schwachpunkt, der für alle mit Ausnahme der Vobis-Karte gilt, betrifft die lediglich englisch vorliegenden Handbücher. Hier würden deutsche Anleitungen gut tun. ■

*Jürgen Borngießer/sz*

▲ *Highscreen ProBlaster 5.0: der Preiswerte aus Hamburg*

▲ *Gravis Ultra Sound: der 32-Stimmen-Chor*

# HITLINE im JUNI

Die Ermittlung der deutschen und englischen Verkaufscharts wurde von der Leisuresoft-Group vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der März 1993.

## UK CHARTS AMIGA

| Platz | (zuletzt) | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1. | NEU | Body Blows | Team 17 |
| 2. | NEU | Chaos Engine | Mindscape |
| 3. | NEU | Lemmings 2 | Psygnosis |
| 4. | NEU | Lionheart | Thalion |
| 5. | NEU | B 17 - Flying Fortress | Microprose |
| 6. | (1) | Sleepwalker | Ocean |
| 7. | (4) | Sensible Soccer 92/93 | Mindscape |
| 8. | NEU | K G B | Virgin |
| 9. | (5) | Premiere Manager | Gremlin |
| 10. | (10) | Streetwalker 2 | US Gold |

## UK CHARTS MS-DOS

| Platz | (zuletzt) | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1. | NEU | X-Wing | US Gold |
| 2. | NEU | Dune 2 | Virgin |
| 3. | NEU | Zool | Gremlin |
| 4. | NEU | Space Quest 5 | Sierra |
| 5. | NEU | Stunt Island | Disney |
| 6. | NEU | Xenobots | Electronic Arts |
| 7. | NEU | Lethal Weapon | Ocean |
| 8. | (4) | Comanche | US Gold |
| 9. | (2) | History Line 1914-18 | Blue Byte |
| 10. | NEU | Sleepwalker | Ocean |

## TOP 10 AMIGA

| Platz | (zuletzt) | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1. | NEU | Chaos Engine | Renegade |
| 2. | NEU | Lionheart | Thalion |
| 3. | NEU | Whale's Voyage | NEO |
| 4. | NEU | Transarctica | Silmarils |
| 5. | — | B17 - Flying Fortress | Microprose |
| 6. | (1) | Lemmings 2 | Psygnosis |
| 7. | NEU | Jonathan | Software 2000 |
| 8. | (3) | Streetfighter 2 | Capcom |
| 9. | NEU | K G B | Virgin |
| 10. | NEU | Body Blows | Team 17 |

## TOP 10 MS-DOS

| Platz | (zuletzt) | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1. | NEU | X-Wing | LucasArts |
| 2. | NEU | Lemmings 2 | Psygnosis |
| 3. | NEU | Transarctica | Simaris |
| 4. | NEU | Ultima VII Part II | Origin |
| 5. | NEU | Dune 2 | Virgin |
| 6. | NEU | Hannibal | Starbyte |
| 7. | (1) | Comanche | Novalogic |
| 8. | NEU | Dogfight | Microprose |
| 9. | NEU | Jordan in Flight | Electronic Arts |
| 10. | NEU | History Line 1914-18 | BlueByte |

## TOP 10 C-64

| Platz | (zuletzt) | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1. | (3) | Turrican II | Rainbow Arts |
| 2. | NEU | Trolls | Microvalue |
| 3. | NEU | F-16 Combat Pilot | Action 16 |
| 4. | (9) | Oil Imperium | Top Shots |
| 5. | (2) | Street Fighter 2 | Capcom |
| 6. | — | Crazy Cars 3 | Titus |
| 7. | NEU | Tom + Jerry 2 | Magic Bytes |
| 8. | (6) | No. 1 Compilation | Starbyte |
| 9. | — | Grandslam Compilation | Grandslam |
| 10. | NEU | Mega Collection | Microvalue |

## TOP 10 ATARI ST

| Platz | (zuletzt) | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1. | NEU | Civilisation | Microprose |
| 2. | (2) | Der Patrizier | Ascon |
| 3. | NEU | Bundesliga Prof. 2.0 | Software 2000 |
| 4. | NEU | Transarctica | Silmaris |
| 5. | NEU | Street Fighter 2 | Capcom |
| 6. | NEU | Monkey Island | LucasArts |
| 7. | (4) | Sensible Soccer 92/93 | Mindscape |
| 8. | NEU | Chrystal Kingdom Dizzy | Codemaster |
| 9. | (7) | Lotus 3 Ultimate Challenge | Gremlin |
| 10. | (1) | Bundesliga Manager Professional | Software 2000 |

## Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Mittlerweile hat Marcus seine Harley aus dem Keller geholt und läßt allabendlich ganz schön Dampf ab. Wir sehen das gelassen und konzentrieren uns lieber auf den Dampf in unseren Charts. Die untenstehenden habt Ihr "verbrochen". Weiter so! Zur Belohnung für Eure Mühe gibt es jeden Monat ein Jahres-Abo. Redaktionsassistentin Anja Frieß, die auch die Auswertung übernimmt (thanx!!!), zog diesmal FRANK SCHNEIDER aus 0-4020 Halle als glücklichen Gewinner. Das Abo läuft ab der 8/93. Bis zum nächsten Mal, Euer Klaus.

**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege**

*Die Story geht weiter: ASM-Redakteur Marcus H. hat nun endlich einen Weg gefunden, wie er abends seinen Wagen flott bekommt: Er läßt sich kurzerhand anschleppen. Daß er dabei fast K.T.s Fiasko gerammt hätte, stört ihn herzlich wenig. Kommentar: "Der hat eh' keine Radmuttern mehr." Wie wahr...*

## LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

| Platz | (zuletzt) | | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|---|
| 1. | (2) | ▲ | Monkey Island II | LucasArts |
| 2. | (1) | ▼ | Indiana Jones IV | LucasArts |
| 3. | NEU | | The Secret of Monkey Island | LucasArts |
| 4. | NEU | | Lemmings 2 | Psygnosis |
| 5. | (4) | ▼ | Bundesliga Manager Professional | Software 2000 |
| 6. | (7) | ▲ | Lemmings | Psygnosis |
| 7. | (6) | ▼ | History Line 1914-18 | BlueByte |

## GRAFIK-CHARTS TOP 7

| Platz | (zuletzt) | | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|---|
| 1. | (3) | ▲ | Monkey Island II | LucasArts |
| 2. | (1) | ▼ | Turrican II | Rainbow Arts |
| 3. | (2) | ▼ | Indiana Jones IV | LucasArts |
| 4. | NEU | | The Secret of Monkey Island | LucasArts |
| 5. | (6) | ▲ | Apidya | Kaiko |
| 6. | (7) | ▲ | Turrican | Rainbow Arts |
| 7. | (5) | ▼ | Comanche | Novalogic |

## SOUND-CHARTS TOP 7

| Platz | (zuletzt) | | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|---|
| 1. | (1) | ● | Turrican II | Rainbow Arts |
| 2. | (2) | ● | Apidya | Kaiko |
| 3. | NEU | | The Secret of Monkey Island | Lucas Arts |
| 4. | (5) | ▲ | Turrican | Rainbow Arts |
| 5. | (3) | ▼ | Monkey Island II | LucasArts |
| 6. | (4) | ▼ | Lemmings | Psygnosis |
| 7. | NEU | | Pinball Dreams | 21st Century |

**LOST IN TIME**
**- PREVIEW -**

System: **CD-ROM**, geplant für: **PC-Disk**, Hersteller: **Coktel Vision**, Muster von: **Hersteller**.

▲ *Atemberaubende Grafiken schmücken das Zeitreise-Abenteuer*

# Abgekürzte Halbwertszeit

PREVIEW

**Was tut ein hinterhältiger Wissenschaftler, wenn er 3000 Jahre warten muß und trotzdem keine Zeit hat? Er sucht sich eine temporäre Abkürzung ...**

▲ *Birgt die kuschelige Kaminecke ein finsteres Geheimnis?*

▲ *Genial: Video-Animation im Fenster, der Rest ist Standbild*

Das Jahr 2092: Der skrupellose böse Wissenschaftler Jarlath stiehlt ein neu entdecktes radioaktives Material, um sich mit dessen Hilfe die Welt untertan zu machen. Leider kann er damit nicht sofort beginnen, denn das heiße Zeugs braucht 3000 Jahre, um soweit abzukühlen, daß er es verwenden kann. Der Junge ist aber nicht dumm, macht einen kleinen Zeitsprung in das Jahr 908 v.Chr. und deponiert das Material in einem goldenen ägyptischen Sarkophag. Die Zeitpolizei bekommt jedoch Wind von dieser Sache und setzt sich auf die Spur Jarlaths. Jarlath verkrümelt sich in das Jahr 1840, um der Zeitpolizei zu entkommen, und

▲ Die friedliche Idylle trügt

läßt sich auf einem Landsitz nieder, wo er in Sicherheit das Verschwinden der Zeitpolizisten abwarten will. Er tarnt sich als Gewürzhändler, versucht aber nebenbei, das radioaktive Americium zu besorgen und sicher in dem Haus endzulagern.

Die Heldin des Spiels, Doralice, erbt im Jahre 1992 ein altes Landhaus. Wir ahnen es schon: Es ist genau jenes Landhaus, in dem sich damals Jarlath einnistete. Neugierig durchstöbert sie das Haus und kommt auf die Spur Jarlaths. Der ist nämlich immer noch (oder schon wieder) anwesend und sieht seine Pläne durch die Anwesenheit Doralices gefährdet. Er verfrachtet sie kurzerhand in das Jahr 1840, um sie erst einmal handlungsunfähig zu machen.

Außerhalb ihrer eigenen Zeit kann er Doralice jedoch nicht ausschalten, also versucht er, sich an ihrem Ur-Ur-Großvater zu vergreifen und diesen durch einen inszenierten Unfall aus der Geschichte zu schaffen. Der Ahne ist in dieser Zeit noch ein Kleinkind und der illegitime Sohn von Jarlaths Frau und einem Nachkommen des ägyptischen Sarkophagwächters. Na? Schön durcheinander? Um die Verwirrung endgültig zu machen, mischt auch noch ein getarnter Agent der Zeitpolizei mit. Doralice muß also, um ihre eigene Existenz zu ermöglichen, auf jeden Fall den Tod ihres Urahnen verhindern. In der Rolle Doralices bewegt sich der Spieler durch eine dreidimensionale Abenteuerwelt, die aus Raytracing- und digitalisierten Realszenen zusammengesetzt und vom CD-ROM eingelesen wird. Objekte, die mitgenommen oder manipuliert werden, sind ebenfalls in 3D und sollen eine hohe Detailtreue aufweisen. Die Umgebung ist ansehnlich, die Bewegungen fließend und der Sound ist realistisch. Die Bedienung erfolgt mit nichts weiterem als einer funktionsfähigen Maus.

Die Puzzles, die in **Coktel Visions Lost in Time** gelöst werden müssen, sind im Gegensatz zu manchem anderen Adventure logisch aufgebaut und verlangen vom Spieler nichts weiter als einen gesunden Menschenverstand und nicht etwa eine überdurchschnittliche Phantasie. Informationen und Unterhaltungen mit 14 verschiedenen Personen und Besuche in mehr als 30 unterschiedlichen Lokalitäten versprechen ausgedehnte Spielnächte. Die Titelheldin des Spiels wird dem Adventurebegeisterten wohl noch öfters über den Bildschirm laufen: Coktel Vision kündigt bereits weitere Spiele mit Doralice an. Von Lost in Time wird es zusätzlich zum CD-ROM eine Disketten-Version geben. Sobald eines der beiden Produkte bei uns eintrifft, werden wir näheres berichten. ■

*tmb*

▲ Etwas Trinkbares?

# Trendsetter für Flugi-Action

**SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE**

System: **PC** *(mind. 286, CD-ROM Treiber MSCDEX ab 2.1, 640 KB RAM), AdLib, SoundBlaster)*, Preis: **139 DM**, Hersteller: **Lucas Arts**, USA, Muster von: **Hersteller**.

**Nicht ganz ultraneu, aber immerhin wegweisend ist die CD-ROM-Version des Luftkampf-Klassikers. Lucas Arts ist damit eine der ersten Firmen gewesen, die einen Schritt heraus aus der Klasse "Nett aber platzfressend" getan haben.**

Während sich manche Companies darauf verlegen, der CD-ROM-Version eines Games zusätzliche Attraktivität durch neue Sounds und Samples zu verleihen, hat man für die "Secret Weapons"-CD alle Energie in die interne Spielestruktur und neue Speicherverwaltung gelegt. Theoretisch läßt sich das Game, das ja auch in der Harddisk-Version schon recht annehmbar war, nun ohne jede Festplattenhilfe lediglich mit einem Diskettenlaufwerk für die sogenannte Game-Disk installieren. Diese kann und sollte für zügigen Spielablauf allerdings doch besser als Unterverzeichnis auf der Festplatte angelegt werden, wo sie nie mehr als 1 MB Platz in Anspruch nimmt.

Da man nun auf ständigen CD-ROM-Zugriff angewiesen ist, läßt sich wohl ein etwas schläfriger Spielverlauf erwarten – doch weit gefehlt. Innerhalb der einzelnen Spielabschnitte hält das Programm alle Informationen im Arbeitsspeicher und bietet verzögerungsfreien Spielgenuß. Ansonsten hält auch die CD-Version von "Secret Weapons of the Luftwaffe" den gewohnt hohen Qualitätsmaßstab ein: Umfangreiche Handbücher mit historischem Unterbau informieren in deutscher und englischer Sprache. Die Wahl von Arcade- oder Strategie-Modus für die Kampfeinsätze ermöglicht auch weniger reaktionsschnellen Spielern den Zugang. Auch angesichts technisch brillianterer Games wie X-Wing oder Wing Commander ist SW immer noch packend. Es hat neueren Simulationsspielen den hervorragendenen "Feldzug"-Modus voraus, bei dem man neben dem Action-Element auch die strategischen Fähigkeiten bei der Leitung kompletter Lufteinheiten unter Beweis stellen kann.

▲ *Ein kriegerisches Vergnügen*

Neben Aktionen, die an die Historie angelehnt sind, kann man im gesamten Spiel auch eigene Wege gehen und die Last der Geschichte hinter sich lassen. Blättert man etwas im deutschen oder auch im englischen Handbuch, so fällt die unbeschwerte und teilweise Begeisterung ausdrückende Schreibweise über die damalige Zeit und ihre Helden auf. Dabei sind sich die offensichtlich nicht deutschen Autoren des Handbuchs keinesfalls zu schade, auch deutlich Bewunderung für die technisch und strategisch bisweilen hervorragenden Leistungen der deutschen Seite durchblicken zu lassen. So etwas ist hierzulande doch auch nach 50 Jahren immer mit einem Beigeschmack verbunden. ■

*Ulrich Schmitz/sz*

»GUT«

# Von Seebären und Hansestädten

**DER PATRIZIER**

System: **PC** *(4 MB RAM, 6 MB Festplattenplatz, CD-ROM-Treiber ab MSCDEX 2.1, unterst. SoundBlaster)*, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Ascon**, 4830 Gütersloh, Muster von: **Hersteller**.

**Die deutsche Softwareschmiede Ascon hat sich Zeit gelassen: Fast genau vor einem Jahr erschien der Strategie-Hammer "Der Patrizier" für PC, ST und Amiga. Die aufwendige CD-ROM-Version durfte also lange ausreifen. Sie überrascht nun vor allem mit atemberaubender Musikbegleitung.**

Ein Spiel, das in der ASM-Wertung eine Gesamtnote von 11 Punkten erreicht, dabei einen saftigen Hitstern einheimst und einem völlig begeisterten Marcus dazu noch einen jubelnden Gastkommentar entlockt, *muß* einfach gut sein. So geschah es tatsächlich in ASM 7'92, und **der Patrizier** war tatsächlich eines der ganz großen Software-Ereignisse des Jahres. Später bewies das Programm dann durch seine Verkaufszahlen, daß Strategie-Freunde im ganzen Land unsere Einschätzung teilten. Wer mochte da noch behaupten, die Deutschen brächten nur langweilige Spiele ohne Pfiff und Atmosphäre hervor? Doch auch Gutes läßt sich bekanntlich immer noch ein wenig verbessern. Und die CD mit ihrem gigantischen Speicherplatz erlaubte es Ascon nun, dem Hitspiel noch einen kräftigen zusätzlichen Kick in Sachen Atmosphäre zu geben. Die Sache beginnt schon beim Intro. Moment, diese Musik kann meine Soundkarte doch unmöglich hervorbringen! Für ein Sample viiiel zu lang, und außerdem fehlt das gewohnte Piepsen. Für FM-Sound aber einfach zu klar und zu schön. Des Rätsels Lösung: eine Audio-CD-Spur auf der Patrizier-Silberscheibe enthält rund eine halbe Stunde Geräuscheffekte und herrlichste Begleitmusik mit mittelalterlichem Flair. Das Programm steuert das CD-ROM-Laufwerk als Player immer genau an die Stelle innerhalb des Mammut-Stücks, die der jeweiligen Spielsituation entspricht. Eine absolut geniale Methode – und man kann sich den stimmungsvollen Soundtrack auch über einen ganz gewöhnlichen CD-Player anhören. Ein weiteres Plus, das durch die CD ins Spiel kommt, besteht in einem halben Dutzend beeindruckender Animationssequenzen. Diese wirken teils wie mit dem Pinsel gemalt, teils beruhen sie offensichtlich auch auf digitalisierten Videovorlagen. Man könnte fast sagen "Viel zu schade zum Spielen" – könnte, wenn nicht auch das Spiel selbst so gnadenlos gut und motivierend wäre. Man spürt den Stolz, den der Eigner bei der Taufe der neuen Kogge empfindet, und die fröhliche Aufbruchsstimmung, wenn die Mannschaft bei Sonnenschein und Möwengekreisch in Richtung Bremen, Wismar oder Ystad Segel setzt. Wer auf vergnügliche und spannende Weise historische Hafenluft schnuppern, Gegenspielern und Piraten ein strategisches Schnippchen schlagen und ganz nebenbei eine Menge Wissen über Handel und Wandel zur Blütezeit der Hansestädte mitnehmen will, dem ist dieser CD-ROM-Titel allerwärmstens zu empfehlen. ■

▲ *Immer eine Handbreit Wasser unter dem Kiel*

*sz*

» SEHR GUT «

# Biete Software

## AMIGA

**Biete Originale für Amiga:** Becker Text II 99 DM, Silent Service II 49 DM. Vogt Markus, 07307/23188.

**VK: Orig. für Amiga u. PC.** Lemmings 2, Dune 2, X-Wing, Comanche-Data, Stunt-Island, Pirates 2, Elite 2, Strike-Commander, Chaos-Eng., Ultima-Undw. 2, uvm. Tel: 07321/48578

**Biete Originale für Amiga:** Becker Text II 99 DM, Silent Service II 49 DM. Vogt Markus, 07307/23188.

**Amiga und PC Orig.:** Ultima 7, Eye of Beholder 2, Civilization, Inca, Taskforce 1942, Monkey 2, Eternam, der Patrizier, History Line, Dune, Mad TV, 80 weitere. Tel: 05382/4858

**Amiga 500 KS.1,3 + 2.04 + Monitor + ca. 100 Disketten,** alles Originale + 2 Mäuse + Grafik/Textverarb. PG 1 MB erweitert + Joystick. Festpreis 1500 DM + Versand. H.Hinderer, Gartenstr. 54, 7500 Karlsruhe 1.

**Amiga: U55 John Joung II, Skie or Die,** 688 Attack Sub, Harpoon, Nebulus, Beckertools + Buch, Nuclear War je 25 DM - NN + Porto extra. Abs. Stefan Gibbert, Brautrockstr. 19, 5584 Bullay.

**Biete Originale für Amiga:** Becker Text II 99 DM, Silent Service II 49 DM. Vogt Markus, 07307/23188.

**Verkaufe Orig. f. Amiga:** Hook (30), Another World (30), Birds of Prey (30), Fl. of Intr. (30), Lure of the Temptress (30), uva. - Liste bei: Markus Pettenpaul, Klinke 7, 4952 Porta-Westfalica.

**AMIGA-Originale zu verkaufen, insg. 40 Stk.:** Adventure, Rollenspiele, Strategie, Flugsimulat. Je Spiel DM 10,- bis 35,-. Anrufen und nachfragen. Tel: 030/9166241.

## ST

**Biete Original Atari ST Software mit dt. Anleitung sehr günstig (Preise in Klammern):** Sundog (10), Imperium (20), GFA Basic 2.0 (Prg.sprache, 10), Daily Mail (Brieferstellungsprg, 50), MegaMax Modula II (230). Werktags ab 18.00 Uhr unter 0621/303977.

## PC

**Verkaufe diverse PC-Spiele u.a.** (4th & Inches 15 DM, Tie Break 25 DM, Summer-, Winter- und California-Games 35 DM u. Grand Prix Master 15 DM). Telefonnummer 08323/6668.

**Verk. Orig. PC-Spiele!!** Auch Tausch. Preis pro Spiel DM 60.-, WGH 3, HLS2, Aces o.P., Wing Com.II, UW II, Comanche, Lost F. o. Sher. Holmes. Suche J.Conn. Tennis für SNES. B.Wieloch, 0211/400410.

**PC: C1 35,-; WC2 + SO1 + 2 + Speech 100,-;** S.Holmes 55,-; SQ 4 40,-; Bane 25,-; Ultima Underworld 50,-; Ultima 6 39,-; Double Density 40,-! Andreas Pfautsch, Tel: 08621/4818

**Verk. ältere PC-Originale:** UG, BTCS, Ishar, Legend, Shadowland, Spirit o., S101, Sim Earth, Unkrul, KQ5, Kathedrale, Wonderland uvm., je 35 DM. 07223/74317, Roland/Alex ab 18 Uhr.

**PC: verk. Originale.** U7, Kyrandia, Humans, Holmes, Indy 4, TIM, Alone, MM4, M.Pockets, DM, Temptres, KQ6, Glory 3, Hexuma, MI 2, alles dt. für je 65,- DM. 07223/74317, Roland/Alex ab 18 Uhr.

**Windows Org.Software mit RegKart.** Ami Pro 500.- Freelance Graphics 550.- , Lotus 123 500.-. Alle 1400,-. Harald Boldt, Blackenhof, 6521 Hamm, Tel. 06246/7155.

**Verk. Falcon 3.0, Hline, Aces, WC2 + Spech,** F15 3, Comanche, Monkey 2, EOB 1 + 2, M1 Tank, Third Courier, Battle Command, B.Isla Data, P38, MM4, Tel: 0228/666036.

**Verkaufe Zephyr 4.0 (FoxPro 2.0 Datenbank),** registriert, dtsch. Handbuch, dtsch. Programmhilfe u. Democompiler, 80 DM; M.Pfeiffer, Tel: 07531/32243.

**Verkaufe Original Patriot 50.-,** X-Wing 50.-, Burning Steel 45.-, F 117 A St. Fighter 45.-, Perfect General 45.-, Western Front 30.-, Ultima 6 20.-. Am Wochenende unter 02208/5364 (Jörg).

**PC Originale:** SWOTL 50,- DM, Wingcomander I 40 DM, Aces of the Pac. 50,- DM, Roketeer 50,- DM, Vette 40,- DM, Secret of Monkey Island 40,- DM + N.N.V.A. auf Anfr. 02822/52415.

## C64

**C64, Floppy, Drucker, Joystick, 50 Disketten, 3D-Programm zu verkaufen.** Festpreis DM 280,-. Tel: 02422/7608 (abends)

## KONSOLE

**Kaufe und tausche Spiele der Systeme** Supernes, Megadrive, Nes u. Master, gegebenenfalls auch mit Konsole u. Zubehör. Anrufe zw. 12.00 u. 18.00 Uhr, Tel: 0641/84874, Karlheinz

**50 Game Boy Spiele für 380,-.** Z.B. Batman II, Tennis, Dr. Mario, Castelian, Terminator II usw., nur kpl. Tel: 04521/71497 ab 19.00 Uhr.

**Verkaufe S-NES-Spiele:** Zelda 3 (70 DM), S.Probotector (80 DM), Mario Kart (75 DM), S.Mario World (70 DM). Tel: 0431/549409.

**Verkaufe Module für Sega Mega Drive + Sega Master System!** Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 2300 Kiel 1. 0431/641670 0431/641670 0431/641670

## ANDERE

**Verkaufe orig. Spiele:** Powerdrome, Archipelagos, The third Courier, Wing Commander I je Spiel 30,-. Ruft zwischen 18-19 Uhr an! Tel: 040/5361123 (fragt nach John)

# Suche Software

## AMIGA

**Suche Tauschpartner für Amiga!** Habe immer die neuesten Spiele, aber auch Anwenderprgs. Schickt Liste oder Disk an Mike Blank, Borgfelder Str. 16, 2000 Hamburg 26. See ya...

**Suche Bard's Tale 1 + 2 für Amiga!** Nur Originale! Zahle für beide je 20 DM! Tel: 09187/8335, Harald.

## PC

**Suche für PC Personal Nightmare.** Zahle für 100% Original 60 DM. Tel: 04269/1738

**PC H i l f e PC** Suche Phantasy 1 + II auch ohne Anleitung. Angebote an: Guido Geiss, Hinterhofstr. 39, D-W-6528 Eich, 06246/7402

**Suche für PC Personal** Nightmare. Zahle für 100% Original 60 DM. Tel: 04269/1738

## KONSOLE

**Suche Neo Geo + Spiele /** Game Boy + Sp. / Mega Drive + Sp. / SNES + Sp. / NES + Sp. / SM + SP. / GG + Sp. / .. und Modulsammlungen .. Tel: 04521/71497 ab 19 Uhr.

**Kaufe Game-Boy-Spiele (auch US- und Japanware)** sowie größere Posten und ganze Sammlungen. Angebote bitte an: Tel: 02309/75995

**Kaufe Neo Geo Module** Tel: 08020/633 (Beni)

**Suche Konsole + Module für folgende Systeme:** Super Nintendo, Nintendo, Sega Mega Drive, Sega Master System + PC Engine! 0431-641670 0431-641670 0431-641670

## ANDERE

**Suche Swotl, Hline, Falcon 3.0, Aces, Monkey 2, X-Wing, F15 3, Lemmi 2,** Comanche, VW 2, Wizardry 7, KQ 1-6, WC 2, GS 2000 + Scen., Strike Com., Tel: 0228/666036.

# Biete Hardware

## AMIGA

**Amiga 2000 mit 2. Laufwerk, Profex CM 14s plus Stereo Farbmonitor** und Star 24-10 Drucker. Florian Kroeger, Dorfstr. 77, 3101 Eicklingen, Tel: 05149/343.

**TOP ANGEBOT!** Amiga 500, 1 MB m. Uhr, Mon. 10845, Action Replay MK 3, TV-Modulator, Ext. Laufwerk, 50 Disks, (NP 1700,-), VB 1100,-. Alles < 1 J., Tel: 0211/747074.

**Verk. 1 Jahr alten Amiga 500, 1 MB, TV-Modul, Org. Spiel,** 3 Joys, Maus, 80 Disks, Bücher, VB 650,- DM. Matthias Trier, Gartenstr. 9, O-6213 Stadtlangsfeld, Tel: 036965/281 (Fr. Trier)

**A500, Speichererw., Farbmon. 1084 S,** TV Tuner, Maus, 2 Joys, 9-N. Druck., Bücher, 2 Diskbox., 140 Leerdisks, Originalsoftware, Haube, NW 2533,-, VB 1700,-; 0561/68040 (Christoph).

**Verkaufe kaputten Amiga 500 mit Farbmonitor,** 2 Joysticks, 1 Mouse, 1 Mousepad, Spiele, Bücher u. Computer-Zeitschriften für ca. 300-350-400 DM. Tel: 0228/250671, Stephan Detrois, Merler Allee 42 a, 5300 Bonn 1

**Verk. Amiga 500 mit 2,5 MB + Farbmonitor** + externem LW + 2 Mäuse + 3 Diskettenboxen + Joystick + zahlr. Spielen + 300 Leerdisketten + folgende Bücher: Amiga-Spiele '92 + Das Adventurebuch + Reflections-Animator usw. 1300 DM. Thomas Bergen, Schillerstr. 39, O-5082 Erfurt, Fax + Tel: 28532

Kleinanzeigen

**Amiga 500, 1 MB + Ext. Drive** + Action Replay 2 + Monitor 1084 S + TV-Tuner + LDG (Pioneer CLD-1500 + Dragons Lair) + 2 BTN-Stick + Mouse + 9 Bücher + 800 Disks + 21 Originale. 02368/55373.

**Amiga 500, Monitor 1084 S, 1 MB RAM**, Maus, Joystick, Bücher + Zeitschriften. Alles 100% ok. Zusammen nur DM 780 + Porto. Tel: 0431/549409

**Verk. Amiga 500+ mit Monitor**, 20 MB-HD, 2 MB-Speicher, 2. Laufwerk, 10 Top-Spiele + Gratis-Paket mit Hard- + Software für: 1800 DM !!! Tel: 0721/679066, Alex.

**Verk. Amiga 500, 1 MB, 2. LW (3.5)**, Video Adapter, 2 Joys, ca. 60 Disks, 1 Diskettenbox, Maus + Mauspad, Original "Civilization" nur 650 DM! Tel: 0201/581696 ab 18.00 Uhr.

**Verk. wegen Systemwechsel A 500 + Monitor** + Drucker + Software + Literatur und vielem Zubehör!!! Anfragen an: N.Frischmuth, Straße 73, Nummer 4, O-1123 Berlin.

**Amiga 2000 mit 2. Laufwerk, Profex CM 14s plus Stereo Farbmonitor** und Star 24-10 Drucker. Florian Kroeger, Dorfstr. 77, 3101 Eicklingen, Tel: 05149/343.

## ST

**Verkaufe Atari Mega 4 Komplettanlage mit megaviel Zubehör für 2500 DM** (NP: ca. 4000 DM). Schreibt an: Sven Buchberger, Ernst-Ludwig-Str. 2, W-6101 Rossodorf!! SCHNELL

## PC

**Verk. VGA-Mono-Monitor** und einen 64-Graustufen-Scanner! Preis: VB. Fragt nach Dirk! Tel: 0211/504300.

**Verkaufe 8086, 10 MHz, 0.64 MBRAM**, 20 MB, 2 Laufwerke (5,25/3,5), VGA-Karte, VGA Monitor, Tastatur, Maus, Joystick, Spiele. VP 1200 DM. Tel: 07131/403634 ab 17 Uhr.

**Farbmonitor, S/W-Monitor, Atari ST zu verkaufen. Auch viele Originalspiele. Tel: 08386/4050.**

**Verkaufe Grafikkarte ATI EGA-Wonder**, Treiber, Handbuch, 20 DM; XT-Klick-Tastatur, 10 DM; 286 XT-Board (HD-Cache on board), 8 MHz, 1 MB RAM, 50 DM; Citizen Swift 24 Nadeldrucker mit auto. Einzelblatteinzug, 430 DM; M. Pfeiffer, Tel: 07531/32243.

**286-16 MHz Vobis AT fabrikneu!** 3,5 + 5,25" LW, 42 MB Wechselplatte, VGA mit Monitor, Software und Drucker STAR LC 24-10 neu! komplett statt 3200 nur VB 2200 DM. Tel: 09659/780 z. Herr Chris Pröls.

## C-64

**Verkaufe C64 + 1541 II + 3 Joy.** + Maus + diverse Software sowie Literatur! Preis nach VB! Zuschriften an Daniel Schmidt, Kölledaer Str. 66 a, O-5231 Olbersleben.

## KONSOLE

**Nw. Game Boy zu verk.** Mit 9 Spiel., z.B. Hunt for Red October, Track + Field, Probotector, Surer RC Proam usw. Mit Netzteil + 4 P. Adapter für 350 DM. Tel: 07272/8015.

**Verkaufe Super NES (deutsch, 8 Monate alt) mit Mario, Zelda 3** und 2 Joypads für 339 DM. Anfragen (Mit Tel.Nr.) an: Tobias Fischer, Fichtenweg 7, 5469 Windhagen!

**Verkaufe - Verkaufe - Verkaufe** Amerik. Super NES + 3 Joypads + 10 Module (S.F. II, S.M.Kart, Pilotwings, Contra III ...) + Action Replay Pro nur kompl.!!! Preis: 1100.-, Tel: ab 19.00 089/568545

**Game Gear + Shinobi + AV Adapter** VB 150,- Tel: 05605/6668 (ab 18.00)

## ANDERE

**Verk. Commodore PC-10 II**, zwei 5 1/4 LW, Joystick + Joystickkarte, Grün-Monitor und Disketten zu verkaufen. Tel: 090911361.

**Verkaufe Drucker STAR LC-10, 2 Jahre alt, 120 DM.** Tel: 0209/379565 ab 18 Uhr. Notfalls auf Anrufbeantworter sprechen. Rufe zurück.

# Suche Hardware

## AMIGA

**Suche Amiga mit Zubehör preiswert.** Tel: 0221/544162. Suche auch C64 + Zubehör, Tel: 0221/544162. Nur faire Angebote!

# Verschiedenes

**In eigener Sache**

***Minderjährige (also alle unter 18 Jahren) sollten unbedingt vor einem geschäftlichen Abschluß auf eine Kleinanzeige hin mit Ihren Eltern darüber sprechen.***

**Fast 10.000,- DM warten auf Euch!** Super Nebenverdienst für jeden und völlig legal und risikolos. Info gegen 1 DM RP bei Jörg Gräber, Aschrottstr. 15, 3500 Kassel.

**KUEPPENSHRECK SYSTEMS**, die Linzer Mailbox für den Großraum Europa! Schwerpunkte: Esoterik, Magie, Science Fiction und Musik! Call now: 0043-732-52628.

**PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder.** Guenter Riedel, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert.

**Tausche mein SNES + 1 Sp.** oder Mega Drive + 1 Sp. gegen 1 Game Boy + 25 Spiele. Tel: 04521/71497 ab 19 Uhr.

**Biete Hilfe bei englischen Beschreibungen bzw. Fachtexten.** E.Görsch, Weingarten 6, O-3600 Halberstadt.

**Es gibt halt immer noch Infos über verschiedene Briefspiele bei mir:** Andrea Viehl, Hardtweg 16, 6301 Reiskirchen/Ettingshsn.

**Du willst ein neues Spiel?** Du hast kein Geld? Null Problemo!!! 100 DM pro Tag. Information für 1 DM Porto bei: Alexander Niewels, Arminiusstr. 3 a, 4792 Bad Lippspringe, 09292/50161

**Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich.** Für Sie sofort durchführbare Tätigkeit von Zuhause aus. Info gegen frank. Rückumschlag: Chiffre-Nr. 510

**Soccer Professional - Fußballclubs selbst zum Erfolg managen!** Infos für 1 DM bei Rainer Grundl, Elmschenhagener Allee 13, 2300 Kiel 14

**KS Postspiele!** Boys and girls, einfach mal testen: GRATIS-Info bei Volker Jankowski, Am Steingarten 14/102, 6800 Mannheim 1. Immer noch keins ...?

**Suche ASM-Special Nr. 1, 2, 3, 4, 5, 10, 11.** Zahle Neupreis. Markus Nussbaumer, Bauernstr. 9, A-4052 Ansfelden, 07229/89884.

# Markt

**Hoher Heim-Nebenverdienst !!!** 24 verschiedene Nebenjobs + Extras. Freie Zeiteinteilung von zu Hause. Unterlagen geg. DM 2,- Briefm. bei: M.Serter, Mittelstr. 31, 4019 Monheim.

# Tausch

**Amiga + Super NES** Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es, (auch Demos, Sekas etc.) evtl. auch Anfänger. Dial fast: 0424/422040.

**AMIGA: Tausche PD's & Demos für den A500 & A 1200.** Schickt Eure Tausch/Verkaufsangebote an: Bülent Ünlen, Richardplatz 21, 1000 Berlin 44, Tal: 030/6843218 ab 18.00 Uhr.

**Amiga + Super NES** Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es, (auch Demos, Sekas etc.) evtl. auch Anfänger. Dial fast: 0424/422040.

**AMIGA: Tausche PD's & Demos für den A500 & A 1200.** Schickt Eure Tausch/Verkaufsangebote an: Bülent Ünlen, Richardplatz 21, 1000 Berlin 44, Tel: 030/6843218 ab 18.00 Uhr.

# Clubs

**1. Super-Nintendo-Club** mit Zeitung - Infos - Tests - Gebrauchtmarkt - Videos - Streetfighter CD's - T-Shirts - Japan - Infos ... Infos: Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis.

**1. Super-Nintendo-Club** mit Zeitung - Infos - Tests - Gebrauchtmarkt - Videos - Streetfighter CD's - T-Shirts - Japan - Infos ... Infos: Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis.

# Kontakte

Neu! APC-Amiga, der Club für den Amiga. Jeder ist willkommen - Neulinge oder Profis! Gratis-Info bei: APC-Amiga, Postfach 18, CH-9445 Rebstein ... See you!

**DOUBLE TROUBLE - Deutschlands größter und ältester Videospielclub** bietet Clubzeitung, Tips etc.! Über 600 Mitglieder können nicht irren: Jeder sichere Weg führt zu uns! Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, W-1000 Berlin 47.

**Suchen Kontakt zu Computerclubs, Computershops** zwecks Gestaltung eines Schülerzeitungsworkshops. Zuschriften an Björn Rosen, Hufenweg 28, O-1260 Strausberg.

# Gewerbliche Kleinanzeigen

**Computerspiele-verleih**
für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM
**CRAZY GAMES**
2x in
**2300 Kiel 14**
**Kirchenweg 10a**
**Tel.: 0431/736723**
und
**Holtenauerstr. 237**
**Tel.: 337363**
**Telefax: 335717**
Auch Verkauf: Zu super Preisen!

---

**LYNX ENTERTAINMENT**

Atari
Lynx

| | |
|---|---|
| Konsole inkl. Blue Lightning Demo | 199,– |
| Power Pakete | je 249,– |
| Batman Returns | 79,– |
| Casino | 79,– |
| Checkered Flag | 69,– |
| Hockey | 79,– |
| Hydra | 79,– |
| Klax | 79,– |
| Kung Food | 79,– |
| Qix | 79,– |
| Rampart | 79,– |
| Shadow o. t. Beast | 79,– |
| Slime World | 69,– |
| Steel Talons | 79,– |
| Super Skweek | 79,– |
| Toki | 79,– |
| Xenophobe | 79,– |
| Zarlor Mercenary | 69,– |
| Cleaning Kit | 49,– |
| Comlynx Kabel | 19,– |

Versandkosten
Nachnahme DM 9,–
Vorkasse (Scheck) DM 6,–

*Gratisinfo anfordern!*

micro Robert, Kernerstraße 5, W–6924 Neckarbischofsheim
(0 72 63) 6 45 52 FAX 6 02 26

---

**PD/SHAREWARE für MS-DOS**

Super Preise
je 5,25" – 2,80 DM
je 3,50" – 3,20 DM

Katalogdiskette GRATIS!
**EDV-Zubehör**
Disketten, Farbbänder, Programm Vollversion usw.
**Preisliste anfordern bei**
**WSC-Computersysteme**
**Wolfgang Sauer**
**Wernerstraße 2**
**W-4200 Oberhausen 1**
**Tel. 0208/855430**
**Fax. 0208/855813**

---

**Umsonst...**

haben wir leider nichts
Aber günstig sind unsere Angebote trotzdem.

| | PC | Amiga |
|---|---|---|
| Comanche | 105,- | ---- |
| Der Patrizier | 99,- | 79,- |
| F 15 III | 106,- | ---- |
| History Line 1914-18 | 97,- | 97,- |
| Populous 2 | 89,- | 75,- |
| Sim Earth | ---- | 79,- |

Die ganze Welt der Computerspiele für
**PC & Amiga** gibts bei

**Thomas Strobel Softwarevertrieb**
Friedrich-Ebert Str. 26
8580 Bayreuth

Fordern Sie noch heute unseren Gratiskatalog an!

---

**COPIER**

für
Super Nintendo
(Wild Card und Pro Fighter)

- 1.6 Mb Laufw.
- 16 Mbit Speicher
- 90 Tage Garantie
- incl. NN Versand

**600,-**

Tel. 0031-59922992
Holland

---

**Jetzt NEU in Essen**

GAME BOY
AMIGA
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
ATARI ST
IBM PC

**GAMESTORE**
Computer- & Videospiele

Rüttenscheider Straße 181
4300 Essen
Tel.: 0201/77 72 25

---

Achtung ! Achtung !
**Neu in Stuttgart !**
**Computerspiele-**
**Verleih**
Für PC - Amiga - MEGADRIVE

Software - Paradies
Mario Caruso & Felice Tufano GbR
Charlottenstr. 40 Tel.: 0711/2369964
7000 Stuttgart 1 Fax : 0711/2621979

Außerdem bieten wir an :
- Verkauf von Hard und Software
- Ausstellung und Verkauf von gebrauchter Hard- und Software
- Besorgung aller Arten von Hard- und Software
- Reparaturen und Umrüstungen von PC's

---

**AMIGA-SUPERLIGA V1.4**

Ligaverwaltung für Bundesliga, eigene Ligen, mit Spieltagen, Kastentabellen uvm. DM 59,– + Versand
**Gratisinfo von:**
**Rolf Morlock**
**Bahnhofstr. 42**
**W-6729 Jockgrim,**
**Tel.: 07271/51344**
**Fax: 07271/51683**

---

**Anzeigenkunden aufgepaßt!**
**Der Tronic-Verlag informiert:**
**Siehe Seite 116**

---

Die Unterhaltungsprofis im
**EMSLAND!**
*insider wissen was läuft*

**Musicbox** *inside* **Computer**
COMPACT DISC DIGITAL AUDIO

4472 Haren (Ems), Alter Markt 8

**CD's, Audio, Video, PC's**
**Spielkonsolen, Konsolenspiele,**
**unglaublich viel Zubehör - und:**
**eine Riesenauswahl Joysticks**

**täglich neue Spiele**

Selbstverständlich auch Verleih und Versand

**Telefon:05932/5750**

---

***Wer möchte auf Provisionsbasis Geld verdienen?***
Schriftliche Anfragen an:
**zHO Versand, Rotkreuzstr. 5, 8050 Freising**

---

**! Einer für Alles !**

Software, Hardware, NES, GameBoy, SNES, MegaDrive, GameGear, * MUSIK *
Ihr Partner für Musik & Software:
***zHO Versand, Rotkreuzstr. 5, 8050 Freising***
**Sofort kostenlosen Katalog anfordern!**

---

**STAR TREK**
FAN CLUB CENTRAL EUROPE

**Bei uns gibt es alles über STAR TREK!!!**
**Raumschiff Enterprise**

- Die alte Serie (STAR TREK CLASSIC)
- Die neue Serie (DIE NÄCHSTE GENERATION)
- Die Zeichentrick Serie (STAR TREK ANIMATED)
- Die ganz neue Serie (DEEP SPACE NINE)
- Die 7 STAR TREK Kinofilme

**Bei uns bekommt Ihr:**

TREKWORLD
**Das Mega-Magazin für alle Star Trek Fans, 150 Seiten, Vierfarbcover!!**

CONVENTIONS
**Große Treffen mit Stars aus STAR TREK und jeder Menge Spaß**

RIESEN SHOPSERVICE
**über 300 Artikel erhältlich (Bausätze, T-Shirts, Bücher, Poster, Fotos, Videos, Kalender u.v.a.m.)**

**Eine Shopliste, Clubinfo und 1 Aufkleber bekommt Ihr gegen 2 DM Rückporto bei:**

**Michael Eberhardt**
**Biberkopfstr. 4**
**8900 Augsburg**

---

***Computer-Individuell***

alles für den PC z.B. 15" Monitor 1280x1024 N.I., 0,28mm, 80 MHz, MPR II DM 999,–
Als 17" 0,26mm DM 1899,– oder
Motherboard 80386DX/40, 64K Cache DM 369,–

**Tel.+Fax 069/5076810**

# Gewerbliche Kleinanzeigen

# Gewerbliche Kleinanzeigen

## GAMES

Martin Luther str.33
7140 Ludwigsburg
Tel:07141/903404
Fax:07141/903409

| Titel | PC | AMIGA |
|---|---|---|
| X-Wing | 106,90 | |
| Ultima 7 I I | 84,90 | |
| Strike Commander | 106,90 | |
| Lemmings 2 | 76,90 | 69,90 |
| Chaos Engine | A.A. | 54,90 |
| Lionheart | | 61,90 |
| Jonathan | | 91,90 |
| Kick off 3 | | 54,90 |
| Streetfighter 2 | 61,90 | 61,90 |
| Elite 2 | | A.A. |
| Space Quest 5 | 84,90 | |

Ständig Neuigkeiten
Preisliste anfordern

## Sie suchen Software zum Superpreis?

Wir haben sie. PD-Software für den C64, C128 + CPM.
**Gut, schnell, preiswert!**
Gleich den Gesamtkatalog anfordern!
Bei CVS, PF 44
O-1240 Fürstenwalde

## PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga
36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,– in Briefmarken

**Computervertrieb**
**Kurt Fischer**
**Kaufbeurer Str. 28**
**8948 Mindelheim**
**Tel.: 0 82 61 / 96 23**
**Versand & Ladenverkauf**

## The Best for SUPER NES

| | |
|---|---|
| Alien 3 (dt.) | 129,00 DM |
| NHLPA Hockey (dt.) | 129,00 DM |
| Parodius (dt.) | 119,95 DM |
| Super Star Wars (dt.) | 139,00 DM |

**Tel. + Fax:**
**02307/61532 (24 h)**

## CD-ROMS ZU SUPERPREISEN

| | |
|---|---|
| CICA Windows | 39,--DM |
| Sharew.Bonanza(3CD's) | 149,--DM |
| MEGA ROM 1 | 69,--DM |
| MEGA ROM 2 | 89,--DM |
| PEGASUS 1.2 | 89,--DM |
| Game Archiv 1 | 69,--DM |
| Fußb.Bundesliga 92/93 | 69,--DM |
| Danger Hot Stuff 2 | 39,--DM |
| Battle Chess | 139,--DM |
| CAVEMAN Ninja | 129,--DM |
| Conan | 129,--DM |
| Kings Quest V | 119,--DM |
| Spirit of Excalibour | 149,--DM |
| Ultima 1 bis 6 | 129,--DM |
| CDV Game Pover | 89,--DM |
| Gif Galaxy (2CD's) | 99,--DM |
| CD-ROM-Katalog | kostenlos |
| CD-ROM Führer '93 80s. | 5,--DM |
| Versandkosten | 4,50DM |

STARSOFT
JÜRGEN FISCHER
WEHRBERGER STR.5
3253 H.OLDENDORF

## SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR

... immer etwas preiswerter!
Schnell – Superauswahl – Topaktuell

**C64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV SEGA NINTENDO LYNX C64/128 PD**

Fordern Sie noch heute Ihr spezielles **KUNDENMAGAZIN** kostenlos und unverbindlich an! Wir liefern sofort!

**DATA HOUSE**
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61 / 82 51 10
oder 82 48 46

Computerspiele · Telespiele
Handhelds · Zubehör · Joysticks

## MAGIC COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 · 8540 Schwabach 7
Tel.: 09 11 / 64 02 41 · Fax 09 11 / 64 78 95
Versandbestellung 24 Std.
Versand auf Rechnung
Erstlierung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.
Lieferung meist innerhalb **24 Stunden!!!**
Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.
P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer!!!

## C-64

**43-Spiele-Pack für 10,–**

Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschaftssimulation) für nur **10,– DM** (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachnahme: + 7,50) »Desweiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,– DM**...
Fodern Sie auch unseren **kostenlosen** PD-Gesamt-Katalog '93 an. Er umfaßt 1.150 Disknr. (>11.000 Programme!) für C-64 und teilw. C-128 – ein Muß für jeden Computerfan!« Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

***Stonysoft***
**Beethovenstr. 1**
**W-8943 Babenhausen**
**– 0 83 33 / 12 75 –**

## NEWS SOFTWARE

**Wir führen Spiele und Zubehör für**

- **AMIGA**
- **PC**
- **Atari ST**
- **C64**
- **Macintosh**
- **CD-ROM**

**News Software GmbH**
Telefon 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544
**Bitte nur Händleranfragen!**

## Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)
**ab 6 DM**
Gratisinfo von:
**I. Thurm**
**Postfach 1671**
**7060 Schorndorf**
**Tel. 0 71 81 / 2 17 09**

## ATARI ST

**Public Domain Soft**
**Riesenauswahl, Minipreise.**
**PD-Paket günstiger, als die Konkurrenz erlaubt!**
**KATALOG GRATIS.**
**Ollis PD-Versand**
**Goethestr. 6, 6702 Bad Dürkheim**

## Low Price PC Company NEU

**"Ihre PC Profis"**

An- u. Verkauf von neuer u. gebrauchter Original Hard- u. Software
Wir können (fast) alles besorgen
Brandaktuell zu vernünftigen Preisen
Wir freuen uns auf Ihren Anruf
Preisliste gratis (1DM Rückporto)

**C. Glöckl & H. Schmidl GdbR**
**Ganghoferstr. 21**
**W-8071 Hepberg**
**Tel.: 08456 / 2199**

## Software-Center-Kiel Traumpreise für Top-Spiele

Immer die neuesten Programme aller namhaften Hersteller
unbedingt Gratiskatalog anfordern!
**KSK, Mittelstr. 17**
**2300 Kiel 1**
**Tel. 04 31 – 55 56 03**
**Fax 04 31 – 55 56 04**
auch führend in PD + Shareware
Fordern Sie die Gratisdiskette an.

## ** AMIGA ** The best of PD

Infodisk GRATIS!
**Kai Lipphardt**
**Goethestr. 13**
**3507 Baunatal 1**

## CD ROM

**Immer die neuesten Scheiben aus Europa und USA zu Superpreisen lieferbar.**

**Sofort kostenlose Preisliste A93 anfordern.**

**Datentechnik Noest**
**Pf. 5824 - 4400 Münster**

# C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

**ASM, CLUBS, Postfach 870, 3440 Eschwege**

*Name:* Double Trouble
*Anschrift:* Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel.: 030/6849816
*System/e:* Sega Master, Sega Mega, NES
*Bedingungen/Kosten:* für Berliner DM 25,-, für Nichtberliner DM 30,-
*Anzahl der Mitglieder:* über 300 in ganz Europa
*Aktionen/Leistungen:* kostenl. dreimtl. Mag mit kostenl. Kleinanz., Hotline, Wettbewerbe, gute Bez. zu Versandhändlern

*Name:* Amiga Softy Club
*Anschrift:* Florian Nuxoll, Kringelkamp 36, 2848 Vechta
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* halbjährl. DM 6,- in Briefmarken als Clubbeitrag
*Anzahl der Mitglieder:* 45
*Aktionen/Leistungen:* Preisvergleiche, Tips & Tricks

*Name:* Internationaler LYNX-Club
Anschriften: (Deutschland) Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3; (Niederlande) Leon Stor, Vanenburg 2, Ugcmelen, Apeldorn; (Österreich) Christian Lenikus, Obertraun 27, A-4831 Obertraun; (Schweiz) Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4500 Langenthal
*System/e:* Atari LYNX
*Bedingungen/Kosten:* (Deutschland) Anmeldung DM 5,- (Grundinfos), DM 3,- mtl. (für Post)
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 130
*Aktionen/Leistungen:* internationaler Infoaustausch, Mag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Kontake, Treffen

*Name:* Die hessische Amis
*Anschrift:* Steffen Behr, Andreasruh 27, 6401 Uttrichshausen
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* DM 15,- jährl.
*Anzahl der Mitglieder:* 60
*Aktionen/Leistungen:* dreimtl. Mag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softproblemen, Lösungen zu Spielen, kostenl. Kleinanz., Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softkauf

*Name:* Amiga-Fighters
*Anschrift:* Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen
*System/e:* Amiga 500
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 30
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Mag, kostenl. PD-Bibliothek, mtl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

*Name:* Amiga-Club Oberhofen
*Anschrift:* Wolfram Sparka, Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen, Tel.: 0751/62918 (Mo, Mi, Fr ab 16h)
*System/e:* Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
*Bedingungen/Kosten:* DM 36,- jährl.
*Anzahl der Mitglieder:* 61
*Aktionen/Leistungen:* Mag, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf

*Name:* Amiga-Ankh-Club
*Anschrift:* Marc Fischer, Buchenstr. 9a, 8311 Altfraunhofen
*System/e:* Amiga 500/2000/3000
*Bedingungen/Kosten:* DM 6,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 30
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Clubzeitung, An- und Verkauf v. Soft, Hotline, Anfängerhilfen, Tests & Programmierung

*Name:* Club No. 1
*Anschrift:* Michael Klessinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11
*System/e:* alle
*Bedingungen/Kosten:* keine
*Anzahl der Mitglieder:* 22
*Aktionen/Leistungen:* Tauschbörse für Hard- & Soft, PD-Soft für Amiga u. ST, Erfahrungsaustausch, Hotline, Rabatte beim Einkauf v. Hard- u. Soft

*Name:* Zefa Club
*Anschrift:* Alexander Fabian, Carl-Benz-Str. 6c, 6140 Bensheim 1
*System/e:* C-64
*Bedingungen/Kosten:* Besitz v. C-64 mit Floppy; DM 4,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 150
*Aktionen/Leistungen:* mtl. 2 Clubdisks, Clubtreffen

*Name:* ABBUC (Atari Bit Byter User Club)
*Anschrift:* Wolfgang Burger, Wieschenbeck 45, 4352 Herten
*System/e:* nur Atari 8-Bit
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* derzeit 811
*Aktionen/Leistungen:* dreimtl. Mag (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

*Name:* Amiga Club Österreich
*Anschrift:* Marcello Isidori, Kirchengasse 27, A-1070 Wien
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* öS 120,- jährl.
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 1300
*Aktionen/Leistungen:* Hotline tägl. v. 10-12h & 20-23h, in Wien zweimal wöchentl. Clubnachmittag

*Name:* Mosh-Mania-Game-Elite
*Anschrift:* Andre Lorenz, Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
*System/e:* Amiga 500
*Bedingungen/Kosten:* Alter zwischen 15 u. 20 Jahre
*Anzahl der Mitglieder:* 18
*Aktionen/Leistungen:* zweimtl. Mag

*Name:* AmigaPowerClub
*Anschrift:* Michael Reiserer, Aichet 8, 8201 Schonstett
*System/e:* alle Amigas
*Bedingungen/Kosten:* keine
*Anzahl der Mitglieder:* 300
*Aktionen/Leistungen:* Selbstkosten-PD-Pool, Diskmag, eigene PD-Serie, Beratung etc.

*Name:* Future All e.V.
*Anschrift:* Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei: Ralf Kalkowsky, Eichendorffstr. 30, 4047 Dormagen 5, Tel. & BTX: 02106/45835
*System/e:* Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
*Bedingungen/Kosten:* DM 7,50 mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 300
*Aktionen/Leistungen:* PD-Pool für fast alle Rechner, Mag alle 6 Wochen (kostenl. Kleinanz.), Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen

*Name:* DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.
*Anschrift:* DRAGI, z.Hd. Herrn Müller, Brühler Str. 42, 5353 Mechernich-Firmenich
*System/e:* STs
*Bedingungen/Kosten:* DM 6,- mtl., Studenten & Schüler DM 4,-
*Anzahl der Mitglieder:* k.A.
*Aktionen/Leistungen:* Softvermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.

*Name:* 64'er Spiele Club
*Anschrift:* Wolfgang Weitzdörfer, Fürstenstr. 15, 8969 Dietmannsried bei Kempten, Tel.: 08374/8688
*System/e:* C-64
*Bedingungen/Kosten:* Aufnahme DM 5,-, DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 20
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Mag, Vorstellung privater Programme, Soft- und Hard-Flohmarkt

*Name:* The ultimate ComputerClub
*Anschrift:* Alexander Carbin, Birkengangstr. 26, W-5190 Stolberg
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* keine (Abo d. Mags wird empfohlen)
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 250
*Aktionen/Leistungen:* PD-Pool, Mag (2 Disks) zweimtl.

*Name:* Magic Power
*Anschrift:* An't Pumpwark 7, 2942 Jever oder Herrengarten 11, 2942 Jever, Tel.: 04461/5772
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* Aufnahme DM 5,-, DM 2,-
*Anzahl der Mitglieder:* 14
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Mag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

*Name:* Warrior-Club
*Anschrift:* Alois Latzelsberger, Teplitzer Str. 16, 1000 Berlin 33, Tel.: 030/8262888
*System/e:* Sega Mega, NES, Game Boy
*Bedingungen/Kosten:* DM 25,- jährl.
*Anzahl der Mitglieder:* z.Zt. 30
*Aktionen/Leistungen:* kostenl. dreimtl. Mag, Hotline, Trödelmarkt

*Name:* The Strike Force 2000 Soft
*Anschrift:* Stefan Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck, Tel.: 02043/33696
*System/e:* C-64 (Disk)
*Bedingungen/Kosten:* DM 10,- vierteljährl.
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 80
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Diskmag (gratis), Wettbewerbe, PD-Soft

*Name:* VASC - Vereinigter Atari Schneider Club
*Anschrift:* Opperer Sascha, Daleu 470, A-6773 Vandans
*System/e:* ST, Schneider CPC 464
*Bedingungen/Kosten:* DM 18,- (öS 120,-) jährl., bzw. DM 10,- (öS 70,-)
*Anzahl der Mitglieder:* 25
*Aktionen/Leistungen:* Mag, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

*Name:* Amiga-Club Italien
*Anschrift:* Bastian Küpper, Residenza Andromeda 10, I-20080 Basiglio/Milano 3, Tel. u. Fax: 0039-2-90785338
*System/e:* Amiga, Game Boy, Game Gear
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- (sFr 5,-, öS 35,-, alles inkl.)
*Anzahl der Mitglieder:* 102
*Aktionen/Leistungen:* Mag alle 4 Monate, Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.

*Name:* Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
*Anschrift:* SMGBFC, Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27, Tel.: 030/4333913 (24h!)
*System/e:* Game Boy
*Bedingungen/Kosten:* kein Mitgliedsbeitrag, lediglich Erstattung der Versandkosten für das mtl. erscheinende Mag 'Joypad' und sonstige Post (ca. DM 25,- jährl.)
*Anzahl der Mitglieder:* über 50 in D, A und CH
*Aktionen/Leistungen:* Mag, Hotline, Clubrabatte

*Name:* The Cleveland Bit-Riders
*Anschrift:* Wilhelm van Beek, Schmelenheide 30, 4194 Bedburg-Hau, Tel.: 02821/69917
*System/e:* Atari St, Amiga, PC
*Bedingungen/Kosten:* Aufnahme DM 5,-, DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 17
*Aktionen/Leistungen:* PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener ST, Kontakt-, Info- und Erfahrungsaustausch, Beratung auch für Nichtmitglieder

*Name:* The real wild Dudes
*Anschrift:* Tobias Kück, Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven oder Harry Rink, Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* DM 10,- zweimtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 15
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Mag, Grafik- und Animationswettbewerbe mit DPaint 3, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

*Name:* Tom Cats Computerclub
*Anschrift:* Christian Lohmann, Ringstraße 2, 8702 Burggrumbach
*System/e:* C-64/128
*Bedingungen/Kosten:* DM 3,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 12
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Mag, mtl. Preisausschreiben

*Name:* Power Club
*Anschrift:* Mario Gatulli, Schwedtstr. 46, 1000 Berlin 49, Tel.: 030/7462509
*System/e:* PC
*Bedingungen/Kosten:* Rückporto beilegen!
*Anzahl der Mitglieder:* 30
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Mag, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen

*Name:* A.U.C.H. (Amiga User Club Herten)
*Anschrift:* Timo Gertenbach, Blitzkuhlenstr. 22, 4350 Recklinghausen
*System/e:* alle Amiga
*Bedingungen/Kosten:* Besitz eines Amigas, DM 4,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 20
*Aktionen/Leistungen:* Clubtreffen, Grafik- und Musikerstellung, Problemhilfe, Feten, eigene PD-Serie, PD-Tauschtage, Rabatte für Mitglieder, Kontakteherstellung

*Name:* Blue System
*Anschrift:* Frank Willeke, Turmstr. 71, 4220 Dinslaken
*System/e:* alle
*Bedingungen/Kosten:* DM 8,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 74
*Aktionen/Leistungen:* kostenl. dreimtl. Mag, Wettbewerbe

*Name:* The Real Computer Club
*Anschrift:* Oliver Trethar, Nordstraße 16, 6842 Bürstadt 1
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* DM 3,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 36
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Mag, dreimtl. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

*Name:* Computerclub Weinheim e.V.
*Anschrift:* Jürgen Kühn, Sommergasse 105, 6940 Weinheim, Tel.: 06201/56585
*System/e:* PC, Amiga, ST, C-64/128
*Bedingungen/Kosten:* Jugendl. DM 20,- jährl., Volljährige DM 40,- jährl.
*Anzahl der Mitglieder:* 35
*Aktionen/Leistungen:* zweimal mtl. Clubabend, Projektabende, Messebesuche, EDV-Kurse speziell für Frauen etc.

*Name:* Amiga-Club (BTX)
*Anschrift:* *4136192#
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* keine
*Anzahl der Mitglieder:* k.A.
*Aktionen/Leistungen:* TSW, Forum, GBG, A-Seiten, Sammelbestellung, Börse, Tips etc.

*Name:* Powergames
*Anschrift:* Wolfgang Graßhof, Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
*System/e:* Amiga, C-64, PC, ST
*Bedingungen/Kosten:* DM 3,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 10
*Aktionen/Leistungen:* Mag zweimtl., Wettbewerbe, Tips

*Name:* Hostile Error Club
*Anschrift:* Am Söldnermoos 20, 8055 Hallbergmoos
*System/e:* alle
*Bedingungen/Kosten:* unter 18 Jahre DM 36,- jährl., über 18 DM 60,- jährl.
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 70
*Aktionen/Leistungen:* Clubraum, zweimal wöchentl. Clubtreffen, günstiger Hard-Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC), Mailbox (2400/8N/0/1, 0811/93747 u. 93748)

*Name:* Multi Atari User Club
*Anschrift:* Tobias Geuther, A.-Reinhardt-Str. 73a, O-4073 Halle (Saale)
*System/e:* Atari 8-Bit
*Bedingungen/Kosten:* Teilnahme an Treffen DM 1,-, sonst kostenlos
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 50
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Clubtreffen

*Name:* UFO-PC-Club
*Anschrift:* Andreas Sticksel, Dreifingerbach 49, 7972 Isny
*System/e:* PC, Game Boy
*Bedingungen/Kosten:* DM 18,- halbjährl.
*Anzahl der Mitglieder:* 18
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Mag, Hilfe bei Problemen, Sammelbestellungen, An- und Verkauf, PD

*Name:* Amiga-Star-Club
*Anschrift:* Marco Schnellbächer, Marburger Str. 43, 3555 Fronhausen/Lahn
*System/e:* Amiga 500, 1000, 2000
*Bedingungen/Kosten:* Schüler DM 6,50 mtl., Erwachsene DM 8,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 42
*Aktionen/Leistungen:* PD-Versand (mtl. eine Disk), Clubtreffen, Mag, Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung

*Name:* Nintendo Game Boy Service Club
*Anschrift:* Marco Kreuzpaintner, Teisenhamerstr. 5, 8207 Bad Endorf
*System/e:* Game Boy
*Bedingungen/Kosten:* Aufnahme DM 5,-, DM 3,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 56
*Aktionen/Leistungen:* dreimtl. Mag, Hotline, Verleih, Tausch

*Name:* CDTV-Profi-Center
*Anschrift:* Sykosoft, Bokelfenner Str. 2a, 4815 Schloß Holte-Stukenbrock, Tel.: 05207/5589, Fax: 05207/50151
*System/e:* CDTV, Amiga u. CD-ROM
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 25
*Aktionen/Leistungen:* Infoblatt, Hotline, Verleih und Verkauf von CDTV-Soft, Wettbewerbe, technischer Service

*Name:* Computer Club 2000
*Anschrift:* Im Mühlenfeld 16, 2852 Bederkesa, Tel.: 04745/1332 oder 7687
*System/e:* PC
*Bedingungen/Kosten:* Porto
*Anzahl der Mitglieder:* 300 in ganz Europa
*Aktionen/Leistungen:* zweimtl. Diskmag, Flohmarkt, PD-Versand etc.

*Name:* Console-Club-No. 1
*Anschrift:* Wolfgang Schädle, Postfach 322, 8938 Buchloe, Tel.: 08241/2951
*System/e:* Sega Mega, Super Famicom, NES, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, Game Boy
*Bedingungen/Kosten:* DM 16,- dreimtl., Info gegen adressierten und frankierten Rückumschlag
*Anzahl der Mitglieder:* 260
*Aktionen/Leistungen:* dreimtl. Mag, Hotline Mo-Fr 18-20h

*Name:* The best Amiga
*Anschrift:* Oliver Weiner, Mühlenstraße 146a, 4800 Bielefeld, Tel.: 0521/296440
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* DM 15,- einmalige Anmeldung
*Anzahl der Mitglieder:* 45
*Aktionen/Leistungen:* Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung, Soft-Tauschbörse, Infos gegen Rückporto

*Name:* Extrem
*Anschrift:* Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/42766, Fax: 02872/6900
*System/e:* Amiga, C-64/128, PC, ST, Game Boy, NES, Game Gear, Lynx, Sega Mega & Sega Master
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 623 EG-weit
*Aktionen/Leistungen:* Hotline (tägl. 19-21h), Sammeleinkauf, Wettbewerbe, Mag, Tips, Programmierhilfen, PD-Soft, Softentwicklung, Clubtreffen

*Name:* Power-World-Club
*Anschrift:* J. D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/185115
*System/e:* Amiga & C-64
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- bis DM 20,- je nach Leistungen
*Anzahl der Mitglieder:* 66
*Aktionen/Leistungen:* Amiga/C-64-PD-Pool, Copy-Parties, Digi-Service, Wettbewerbe, Tauschbörsen, monatliche Softlieferung

*Name:* Alien's Revenge
*Anschrift:* Marcus Rüde, Blankenburger Str. 28, O-3300 Schönebeck 1, Tel./Fax: (0037) 938-5101
*System/e:* PC, auch C-64, Amiga, ST
*Bedingungen/Kosten:* keine Systemkriege, keine Viren, Aufnahmegebühr DM 5,-, DM 10,- mtl., Infos gegen Rückporto
*Anzahl der Mitglieder:* 10
*Aktionen/Leistungen:* Mag, Cheats, Hotline, Coolfax, Sammeleinkäufe etc.

*Name:* The three Superfreaks
*Anschrift:* Jörg Küßner, Hauptstr. 44, 2251 Arlewatt, Tel.: 04846/1614
*System/e:* C-64
*Bedingungen/Kosten:* Aufnahme DM 12,-, DM 5,- mtl. plus Porto
*Anzahl der Mitglieder:* 37
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Clubzeitschrift, Infos gegen Rückporto

*Name:* Powergames
*Anschrift:* Wolfgang Graßhof, Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
*System/e:* Amiga, C-64, PC, ST
*Bedingungen/Kosten:* DM 3,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 10
*Aktionen/Leistungen:* zweimtl. Mag, Wettbewerbe etc.

*Name:* Sonic Club
*Anschrift:* Ralf Altmann, Alemannenstr. 51, 7700 Singen, Tel.: 07731/49592
*System/e:* Sega Mega, Sega Master, NES, Game Boy
*Bedingungen/Kosten:* DM 15,- dreimtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 46
*Aktionen/Leistungen:* Softverleih, Sammelbestellungen, dreimtl. Mag, Treffen, Clubkarte etc.

*Name:* Amiga-Tigers
*Anschrift:* Nico Pothmann, Mont-Cenis-Str. 121, 4690 Herne 1, Tel.: 02323/10507
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* DM 2,50 mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 17
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Mag, sechsmtl. Clubdisk, sechsmtl. Kick Off-Turnier

*Name:* Amiga-Club
*Anschrift:* Daniel Gaethke, Hohenzollernstr. 94, 4290 Bocholt
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 170
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Mag, billige Hard- & Soft, PD-Pool, Mailbox, Info gratis

*Name:* Amiga Monsters
*Anschrift:* Marcel Gateau, Hintermark 3, 5400 Koblenz
*System/e:* Amiga 500, Sega Game Gear
*Bedingungen/Kosten:* Aufnahme DM 10,-, DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 20
*Aktionen/Leistungen:* Mag zweimtl., Preisausschreiben, Clubkarte, Geburtstagsgeschenk

*Name:* Amiga Computerclub Essen
*Anschrift:* c/o Gerhard Rally, Keplerstr. 5, 4300 Essen 1
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* Schüler & Azubis DM 3,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 12
*Aktionen/Leistungen:* kostenl. Kleinanz. in Mag & Diskmag etc.

*Name:* Magic Productions
*Anschrift:* Ingo Klotzsch, Ahltener Str. 52b, 3160 Lehrte
*System/e:* Amiga, C-64
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- zweimtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 12
*Aktionen/Leistungen:* Clubdisk zweimtl., Infodisk gegen DM 3,-

*Name:* Pee Sea Sunshine Club
*Anschrift:* Stephan Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1
*System/e:* PC, Amiga, GameBoy
*Bedingungen/Kosten:* Aufnahme DM 40,-, DM 20,- jährl.
*Anzahl der Mitglieder:* 157
*Aktionen/Leistungen:* Tausch, Mitgliedskarte, Hotline (nur Mitglieder, Fr & Sa 19-21.30h, Tel.: 0421/237835)

*Name:* RTS Programmer Club
*Anschrift:* Roland Stief, Feuchter Str. 26, 8508 Wendelstein 2, Tel.: 09129/3280 o. 09129/7369 ab 17h
*System/e:* ST, Mega ST
*Bedingungen/Kosten:* kein Beitrag, nach Möglichkeit Programmiererfahrung
*Anzahl der Mitglieder:* 10
*Aktionen/Leistungen:* Mag, Programmierung

*Name:* Bochumer PC-Club
*Anschrift:* Postfach 101149, 4630 Bochum
*System/e:* PCs jeder Art
*Bedingungen/Kosten:* einmalig DM 10,-
*Anzahl der Mitglieder:* z. Zt. 73
*Aktionen/Leistungen:* jährl. Clubfete, zweimtl. Clubdisk

*Name:* Europ-Computer-Club
*Anschrift:* Roger Züger, Bettnau, CH-8854 Siebnen
*System/e:* PC
*Bedingungen/Kosten:* DM 50,- jährl. (sFr 40,-)
*Anzahl der Mitglieder:* 16
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Mag, Mailbox (Sept.)

*Name:* The Advanced Amiga User
*Anschrift:* c/o Andreas Kunz, Postfach 101103, 4330 Mülheim a.d. Ruhr
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* kein Beitrag
*Anzahl der Mitglieder:* 90
*Aktionen/Leistungen:* Diskmag, Demo-Pool, Membercard

*Name:* Amiga Club England
*Anschrift:* Bastian Kuepper, 55 Derby Rd., Croydon, Surrey CRO 3SF, England
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- (sFr 5,-, öS 35,-)
*Anzahl der Mitglieder:* 42
*Aktionen/Leistungen:* viermtl. Mag, Beratung, Bez. zu Händlern

*Name:* Förderverein für kreative Computeranwendung e.V. Saar
*Anschrift:* FkC, Grühlingshöhe 4, 6602 Dudweiler, Tel.: 06897/768111 bzw. 768101, Fax: 0681/584273
*System/e:* PCs
*Bedingungen/Kosten:* keine
*Anzahl der Mitglieder:* k.A.
*Aktionen/Leistungen:* Infos, Beratung, Messe für Privatanwender

*Name:* Atari Demo Club
*Anschrift:* Niederberger Höhe 44, W-5400 Koblenz-Niederberg
*System/e:* ST, STE, Falcon
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 20
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Club-Disk, kostenl. Kleinanz., Hotline, ausschließlich Demos und Tracker-Module

*Name:* The Personal-Computer Club
*Anschrift:* Björn Gerteis, Lessingstr. 17d oder Frank Zervos, Lessingstr. 19b, 6550 Bad Kreuznach
*System/e:* PC
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 42
*Aktionen/Leistungen:* zweimtl. Mag, dreimtl. Disk, Sammelbest. Wettbewerbe, etc.

*Name:* TCP
*Anschrift:* Dorfstr. 17, 8212 Übersee, Tel.: 08642/6279 (ab 20h), Mailbox: 08641/2055
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* keine
*Anzahl der Mitglieder:* 290
*Aktionen/Leistungen:* Mag, PD, Low Cost, Karte, Parties

*Name:* Amiga-Club Oberösterreich
*Anschrift:* Franz Pichler, Bahnhofstr. 207, A-4822 Bad Goisern
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* öS 20,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 12
*Aktionen/Leistungen:* Programmierung, Adventure, Strategie

*Name:* Pro Atari Computerclub
*Anschrift:* PRO-ATARI, Ralf Röcker, Postfach 1453, 6908 Wiesloch, MausNet: Ralf Roecker @LU
*System/e:* ST/TT
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 150+
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Mag, Hotlines, Messen, Infodisk bei: PAC-NRW, Moritz Kralemann, Coesfelder Str. 43, 4650 Gelsenkirchen, Tel.: 0209/770877

*Name:* ACC - Aktueller Computer Club
*Anschrift:* Martin Fuchs, ACC, Reinthal 120, 8153 Weyarn
*System/e:* STs
*Bedingungen/Kosten:* Infos gegen DM 5,- (Schein)
*Anzahl der Mitglieder:* 17
*Aktionen/Leistungen:* Mag, Verleih, auch ausl. User

*Name:* 5-Star
*Anschrift:* Dr. Robert Reischmann, Hardtheimer Weg 19, 7042 Aidlingen 2
*System/e:* Game Gear, Neo Geo, Mega Drive, SNES, andere a. A.
*Bedingungen/Kosten:* Aufnahme durch Abo v. Mag
*Anzahl der Mitglieder:* 37
*Aktionen/Leistungen:* Tests, Tips, Second Hand, Treffs, Kontakte zum Handel

*Name:* Magic Productions
*Anschrift:* Ingo Klotzsch, Ahltener Str. 52b, 3160 Lehrte
*System/e:* Amiga, C-64
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- zweimtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 15
*Aktionen/Leistungen:* zweimtl. Disk, kostenl. Kleinanz., Demos

*Name:* Nintendo-User-Club
*Anschrift:* Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 4690 Herne 1
*System/e:* Game Boy, NES, SNES
*Bedingungen/Kosten:* DM 4,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 197
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Mag, Tausch, Hotline

*Name:* Interessengemeinschaft A1000
*Anschrift:* IG A1000, Jörg Herz, Nordstr. 13, 5432 Würges, Tel.: 02602/6390
*System/e:* nur (!) Amiga 1000
*Bedingungen/Kosten:* je nach Leistung
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 120
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Diskmag, eig. PD-Serie, Mailboxen, etc.

*Name:* GCC - German Computer Club
*Anschrift:* GCC, Hildegundisstr. 13, 4052 Korschenbroich 4
*System/e:* PC (ab 286)
*Bedingungen/Kosten:* einmalig DM 9,-
*Anzahl der Mitglieder:* 35
*Aktionen/Leistungen:* dreimtl. Mag & Disk, PD, Shareware

*Name:* Amiga Club Baden
*Anschrift:* ACB, Andreas Rindt, Ortenaustr. 15, 7570 Baden-Baden, Tel.: 07221/54971 oder Oliver Lederle, Sebastianstr. 5, 7554 Kuppenheim, Tel.: 07222/47645
*System/e:* alle (hauptsächlich Amiga)
*Bedingungen/Kosten:* Aufnahme DM 5,-, DM 2,- mtl., DM 20,- jährl.
*Anzahl der Mitglieder:* 11
*Aktionen/Leistungen:* Clubtreff, mtl. Infoblatt, dreimtl. Disk, Clubkontakte etc.

*Name:* The Nintendo-Club
*Anschrift:* Majer Günter, Kaserstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis
*System/e:* SNES
*Bedingungen/Kosten:* DM 50,- jährl.
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 150
*Aktionen/Leistungen:* dreimtl. Mag, Mitgliedskarte, Verlosung, Aufkleber, Video

*Name:* H.A.C.
*Anschrift:* F. Bicini, Via Cometa 4, 06123 Perugia, Italien, Tel.: +39-75-5728028
*System/e:* Atari ST/E/TT/Falcon
*Bedingungen/Kosten:* keine
*Anzahl der Mitglieder:* 12
*Aktionen/Leistungen:* Kontaktpflege

*Name:* New Masters Club
*Anschrift:* NMC, Am Rheinauer See 45, 6800 Mannheim 81, Tel. 0621/891450
Systeme: alle
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 400+
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Clubzeitung, PD-Pool, Superrabatte bei Hard/Soft, Wettbewerbe, Tips u. Tricks-Disk mtl.

*Name:* The Lighthorsemen
*Anschrift:* Oliver Knagge, Visbekerstr. 2, W-4593 Schneiderkrug
Systeme: Amiga, PC
*Bedingungen/Kosten:* mind. 13 Jahre alt, DM 20,- jährl.
*Anzahl der Mitglieder:* z.Zt. 13
*Aktionen/Leistungen:* Mag, Geburtstagsüberraschung, wöchentl. Treffen, Tips, Feten, Flohmarkt

*Name:* AMIGA MEGAWORLD CLUB
*Anschrift:* Rainer Nawratil jun., Muttenthalerstr. 4, 8884 Hoechstaedt (Donau)
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- mtl., alle Altersstufen
*Anzahl der Mitglieder:* 78
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Clubdisks, Hilfe für Anfänger, Sound-Rubrik, Programmiererkursus, Soft- und Hardwaretests, Wettbewerbe, PD-Serien, Tips und Tricks, Kleinanzeigenmarkt, Berichte von Messen und Herstellern, Grafik-Rubriken, Lösungswege und vieles mehr

*Name:* TEAMCOACH-Postspielgruppe
*Anschrift:* Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt
*System/e:* Amiga und andere (Computer nicht nötig)
*Bedingungen/Kosten:* Startgebühr, DM 4,- bis DM 6,- mtl., Katalog DM 2,- Rückporto, Katalogdisk (Amiga) DM 5,-
*Anzahl der Mitglieder:* 30 - aber steigend
*Aktionen/Leistungen:* Postspielteilnahme, Magazin, Infodisks mit PD-Software, Katalog, Hotline, zweimal im Monat dicke Infos/Auswertungen, Kleinanzeigen...

*Name:* APC (Amiga PC)
*Anschrift:* Alexander Niewels, APC, Arminiusstr. 3a, 4792 Bad Lippspringe
*System/e:* Amiga 500, PC
*Bedingungen/Kosten:* Aufnahme DM 3,-, DM 5,- mtl.
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Clubzeitung je nach System, Jahrestreffen, Geburtstagsüberraschung, hohe Prämien, Hard- und Software-Service

*Name:* Black Devils
*Anschrift:* Claus Beerta, Brinksweg 9a, 2944 Wittmund 1, Tel.: 04462/6480
*System/e:* Amiga 500
*Bedingungen/Kosten:* Aufnahme DM 10,-, DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 20
*Aktionen/Leistungen:* PD-Ware, Magazin, Bestellungen, Tips u. Tricks, Tests, etc.

*Name:* Adventure Fans
*Anschrift:* Heiko Häusler, Postfach 45, 7591 Sasbach, Tel.: 07841/5061
*System/e:* PC, Amiga, ST
*Bedingungen/Kosten:* DM 1,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 56
*Aktionen/Leistungen:* Adventure u. Rollenspiel, Pläne u. Lösungen (über 300 Stück)

*Name:* PC-Superclub
*Anschrift:* Alexander Hübner, Breite Str. 6, 7980 Ravensburg 1
*System/e:* PC
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 126
*Aktionen/Leistungen:* zweimtl. Clubzeitschrift mit Clubdisk (nur 3,5 Zoll DD oder HD), Share- und Freewarevertrieb, Anfänger- und Einsteigerhilfen

*Name:* Videocom
*Anschrift:* Thomas Vitali, Reiterweg 3, 8022 Grünwald
*System/e:* Super Nintendo, Mega Drive, Master System, Game Gear, NES
*Bedingungen/Kosten:* DM 6,- mtl., DM 3,- (Post)
*Anzahl der Mitglieder:* 12
*Aktionen/Leistungen:* zweimtl. Club-Mag, Hotline zu Spielen, Komplettlösung eines Spieles vierteljährl., Preisausschreiben, Clubcard, Modulverleih

*Name:* Sega Club
*Anschrift:* Thomas Vitali, Reiterweg 3, 8022 Grünwald
*System/e:* Mega Drive, Master System, Game Gear
*Bedingungen/Kosten:* Anmeldung DM 1,-, DM 5,- mtl., DM 3,- (Post)
*Anzahl der Mitglieder:* 13
*Aktionen/Leistungen:* zweieinhalbmtl. Club-Mag, Preisausschreiben, Hotline zu Segaspielen, halbjährige Sonderausgabe, Clubcard, Game Gear Modulverleih, dreimtl. Komplettlösung eines Spieles

*Name:* SHARK-BYTE ENTERTAINMENT SOFTWARE
*Anschrift:* c/o Jörg Benne, Krekelerweg 13, 4300 Essen 14, Tel.: 0201/502990 (Do ab 16h)
*System/e:* PC, Amiga, ST
*Bedingungen/Kosten:* Man muß Programmierer sein (!), keine Beiträge
*Anzahl der Mitglieder:* 11
*Aktionen/Leistungen:* Erstellung von Computerspielen und deren Verkauf an professionelle Firmen

*Name:* TOP SECRET
*Anschrift:* Tobias Kahler, Waldweg 2, 3551 Gossfelden
*System/e:* Amiga
*Bedingungen/Kosten:* DM 1,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 12
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Mag, Sammelbestellungen, Tips&Tricks, Hotline, Kleinanzeigen, Verleih, Preisausschreiben, Beratung u.s.w.

*Name:* Blackout 64
*Anschrift:* Rolf Hofmann, Bahnhofstr. 72, 6475 Glauburg 1, Tel.: 06041/50880
*System/e:* C-64
*Bedingungen/Kosten:* DM 10,- mtl., Info gegen DM 1,- Rückporto
*Anzahl der Mitglieder:* 23
*Aktionen/Leistungen:* mtl. 3 Disketten und Clubzeitung, PD-Soft, Programmierkurse, Tips&Tricks, Kontakte, neueste Demos, Mailbox, Hotline, Preisausschreiben

*Name:* Mastercuts
*Anschrift:* Tobias Speckin, Woerdenmoorweg 45, 2000 Hamburg 62
*System/e:* Amiga 500, Amiga 2000, CDTV
*Bedingungen/Kosten:* DM 5,- mtl.
*Anzahl der Mitglieder:* 19
*Aktionen/Leistungen:* zweimtl. Mag, Clubtreffs, kostenl. Kleinanzeigen, Clubdisk, Sampletausch, suche noch aktive people, die den Club mit schmeißen

*Name:* Meininger PC-Fan Club
*Anschrift:* R. Pfeifer, Weingartental 12, O-6100 Meinigen
*System/e:* PC
*Bedingungen/Kosten:* unterschiedlich
*Anzahl der Mitglieder:* 10
*Aktionen/Leistungen:* dreimtl. Club-Disk, -Mag, Hilfe bei Soft- u. Hardwareproblemen, Kleinanzeigen, Softverleih, Scanservice u. einiges mehr, Info geg. DM 2,- in Briefmarken

*Name:* NINTENDO-USER-CLUB
*Anschrift:* Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 4690 Herne 1
*System/e:* Super NES, NES, Game Boy
*Bedingungen/Kosten:* DM 2,30 für Clubmag u. Porto
*Anzahl der Mitglieder:* 74
*Aktionen/Leistungen:* mtl. Club-Mag, Hotline, Modulverleih, Clubmarkt

*Name:* Videospiel-Club
*Anschrift:* T. Krempa, Postfach 103922, 2800 Bremen, Tel.: 0421/3379738
*System/e:* SNES, Mega Drive, Game Boy, NES, Master System, Game Gear, LYNX
*Bedingungen/Kosten:* k.A.
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 300
*Aktionen/Leistungen:* Modulverleih, Vermittlung gebrauchter Module, Hotline, Club-Mag

## Eine letzte Chance...

...liebe Vereinsmeier, geben wir Euch, um uns innerhalb der nächsten Tage mitzuteilen, wie die **neue fünfstellige Postleitzahl** Eurer Clubadresse lautet. Bei der Gelegenheit könnt Ihr natürlich gleich dazuschreiben, ob sich bei Euch sonst etwas geändert hat. Der Lohn der Mühe wird ein topaktuelles Clubverzeichnis im nächsten Heft sein. Übrigens sollten uns **auch die Clubs im Ausland** ein Lebenszeichen geben: Hart aber gerecht, wie wir nun einmal sind, werden wir nämlich **alle** nicht aktualisierten Adressen aussortieren und damit ein romantisches Lagerfeuer für die nächste Redaktionsfete entfachen.

## SPACE QUEST IV – ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS

System: **PC-CD-ROM** *(mind. 386SX, Festplatte, 2 MB RAM, VGA, unterst. Pro Audio Spectrum, SoundBlaster, Thunderboard, Sound Source, Maus)*, VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **Sierra On-Line, USA,** Muster von: **Hersteller**.

**Diplomhausmeister Roger Wilco darf jetzt auch auf CD zeigen, was für tolle Putzvarianten in ihm stecken. Sierra On-Line hat die Abenteuer des berüchtigsten Besenschwingers der Galaxis zeitgemäß auf CD gebannt.**

Ganze 6 MB belegt Roger Wilcos Fettnäpfchenorgie nach bemerkenswert kurzer Installationszeit auf der Festplatte. Diese paar MB MUSS man SQ IV zwar nicht gönnen (das Spiel läuft auch mit einer Minimal-Installation auf Harddisk), SOLLTE man aber, da alles, von den Animationen bis zu den Ladezeiten, auf diese Weise sehr viel schneller und vor allen Dingen flüssiger abläuft. Wer den Platz nicht hat oder ihn nicht opfern will, muß eben mit einigen Verzögerungen und gebremsten Animationen während des Spiels rechnen. Im Gegensatz zur Floppy-Version glänzt das Programm auf der silbernen Scheibe zum einen mit etwas verbesserter Grafik, zum anderen und besonderen mit witziger Sprachausgabe. Hier muß den Produzenten doch mal gedankt werden, daß sie das Spiel nicht einfach 1:1 von Floppy auf CD 'rübergezogen haben, sondern es wenigstens ein bißchen CD-mäßig aufgepeppt haben.

*Vom Himmel hoch, ▼ da komm' ich her*

Schwerstens verbesserungswürdig ist allerdings die Install-Routine, die den Spieler ganz schön im Regen stehen läßt, wenn er nicht ganz zufälligerweise über die absolut korrekte Hard- und Software-Konfiguration für dieses Sierra-Spiel verfügt. Da es nun mal eine leidige Tatsache ist, daß es auf dem CD-ROM-Sektor noch keinen einheitlichen Standard gibt, wäre es doch wirklich nicht zuviel verlangt, bei der Install-Routine zumindestens ein paar Files für möglicherweise nötig werdende Boot-Disketten mit draufzupacken. (Vollmundig angekündigt wurde diese Option zwar, aber offensichtlich später einfach vergessen oder sehr gut versteckt...)

Wer nämlich glaubt, daß es mit dem Kauf eines CD-ROM-Laufwerks getan sei, um schnellstens in völlig neue Spieldimensionen vorzustoßen, der hat die Rechnung ohne die Programmierer gemacht. Was da alles an oftmals wunderlichsten Fehlermeldungen fies grinsend vom Bildschirm lacht, ist (besonders bei diesem Programm) einfach phänomenal.

**»ZUFRIEDENSTELLEND«**

## SUPREMACY

System: **PC-CD-ROM** *(286/12, 512 KB, VGA, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland, Maus)*, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Virgin Games**, England, Muster von: **Hersteller**.

**Ein echter Oldie wurde fürs CD-ROM von Virgin Games versilbert: SUPREMACY. Die Mischung aus Strategiespiel und Wirtschafts-Simulation läßt die Herzen von Liebhabern dieses Genres auch heute noch höher schlagen.**

*▲ Armeen werden bewaffnet*

*▲ Was summt denn da im Orbit rum?*

Das im Weltraum angesiedelte und mit exotischen Rassen nicht geizende Eroberungs- und Planetenbesiedlungs-Epos wurde allerdings für seine Hochzeit mit der kleinen Scheibe keiner Schönheitsoperation unterzogen. Genauso wie es 1990 zum ersten Mal auf der Bühne der Computerspiele erschien, wurde es auch auf dieses neue Medium gebannt, was eigentlich etwas zur Trauer Anlaß gibt, da auf diese Weise eine Menge netter Verbesserungsmöglichkeiten verschenkt wurden.

Wie in alten Zeiten müssen nach wie vor Bodenschätze abgebaut, Soldatenheere ausgehoben und fremde Planeten via Terraforming mit atembarer Atmosphäre versehen werden, während sich Heere von Wissenschaftlern mit der Erfindung möglichst fieser Waffen die Zeit vertreiben. Bekannte Fakten also. Trotzdem macht das Spiel auch heute noch Spaß, sollte aber auf jeden Fall vor einem Kauf probegespielt werden, da es auf diesem Sektor inzwischen reichlich Konkurrenz bekommen hat *(wenn auch noch nicht unbedingt auf CD-ROM)*. Eine knappe, aber immerhin ins Deutsche übersetzte Anleitung macht den Einstieg relativ leicht. Und Leute, deren Festplatte ohnehin ständig überlastet ist, wird es freuen, daß man Supremacy ohne jede Harddisk-Installation spielen kann.

**»ZUFRIEDENSTELLEND«**

# Spiele ohne

**Geschafft. Endlich. Nach Wochen der Spannung und der langen Nächte ist das Adventure endlich geknackt. Mann, das war 'ne Aufgabe. Jetzt also mal verdientermaßen halblang und einen lockeren Spieleabend inszeniert. Die Freunde für die Spielerunde zu finden, dürfte kaum ein Problem sein, die Anrufe sind schnell getätigt. Von meinen Freunden weiß ich, daß sie Spielen ohne Bildschirm sehr skeptisch gegenüberstehen... – aber auf die Mischung kommt es an, wie bei einem guten Menü!**

▲ *Vielseitige Unterhaltung bietet der Bausack*

**BAUSACK**

von: **Klaus Zach, für 2 - 8 Spieler ab 8 Jahren**, Preis: **ca. 80 DM**, Muster von: **Zoch Verlag**, 8000 München 40.

Der **Bausack** kommt als erster auf den Tisch. Ausgeschüttet sieht es aus, als ob ein Kleinkind einmal wieder seine Bauklötze nicht weggeräumt hat. Bei genauerem Hinsehen könnt Ihr aber schnell feststellen, daß sich eben nicht nur einfache Bauklötze in dem Beutel verborgen halten. Welch ein Formenreichtum: Da gibt es quadratische und rechteckige Holzteile, Kugeln, Kegel und Zylinder. Keine mathematische Form, die hier nicht dokumentiert wäre. Auch ein Tannenbaum und ein Osterei liegen auf dem Tisch: ein Alljahresspiel! Aus einem kleinen Säckchen werden Bohnen verteilt, die Währung im Spiel.

Der Bausack ist eigentlich eine Spielesammlung, die sich bereits mit Kindern ab 5 Jahren spielen läßt. Wir greifen natürlich in die Vollen und entscheiden uns für die Spielvariante, die "Knock Out" heißt. Hier wird in die Höhe gebaut, und es gewinnt der, dessen Turm am Ende noch steht.

Ein Spieler eröffnet die Runde, greift in das große Sortiment in der Mitte des Tisches, wählt ein Teil aus und sagt "Ich versteigere es höchstbietend!" Natürlich hat er ein sehr reizvolles Teil ausgesucht, etwa die große rechteckige Platte, auf der sich viele weitere Steine gut stapeln lassen. Ein begehrtes und deshalb auch teures Stück. Aber Vorsicht, viele Bohnen hat man nicht im Vorrat, deshalb sollte man gut haushalten. Der Spieler am Zug darf hier auch selbst mitbieten. Sind die ersten kleinen Turmbauten entstanden, wird das Spiel plötzlich verschärft. "Zum Ablehnen", sagt mein Nachbar, und reicht mir eine große geräumige Kugel, die sich auf meinen Holzwürfel nicht eben gut machen würde. Kaum die Chance, noch weitere Teile zu verbauen. Ich lehne also ab und muß dafür eine Bohne bezahlen. Der nächste Spieler müßte jetzt schon zwei Bohnen bezahlen, wenn er die Annahme verweigert. Vielleicht also doch nicht gezögert und mutig gebaut. Hier paßt nämlich viel mehr auf- und ineinander, als dies von den Formen zunächst zu erwarten ist. Großartige skurrile Gebilde entstehen, zwar wackelig, aber doch geschafft: wieder ein Teil verbaut.

Je größer die Runde, desto mehr Spaß bietet der Bausack. Einfach genial, was an Spielspaß aus dem Sack gelassen wird! Doch immer kreativ kann man nicht sein, deshalb kommt anschließend ein gutes Würfelspiel auf den Tisch.

**ABILENE**

von: **Roland Siegers, für 3 - 6 Spieler ab 10 Jahren**, Preis: **ca. 60 DM**, Muster von: **Schmidt Spiel+Freizeit GmbH**, Erding.

Der Wilde Westen. Unendliche Weiten. Riesige Rinderherden. Ab und zu eine Stadt wie Abilene. Hier werden die Rinder zu klingender Münze gemacht. **Abilene** ist ein spannendes, taktisches Würfelspiel, in dem jeder "Rancher" versucht, seine Rinder nach Abilene zu treiben, wo sie zu einem möglichst hohen Preis verkauft werden sollen. Aber es werden nicht nur eigene Rinder angeboten, manches Brandzeichen kommt einem hier schon mal befremdlich vor. Doch wer aufmerksam verfolgt, was mit geklauten Rindern geschieht, wo sie in ihrer "neuen" Herde Unterschlupf zu finden hoffen, der wird in Abilene kein blaues Wunder erleben, sondern ein großer Rinderbaron werden.

▲ *Abilene: Wer hat das Zeug zum Rinderbaron?*

# Bildschirm

Abilene ist eine äußerst gelungenes Familienspiel, nur mit fünf Personen spielt es sich nicht so gut (wegen der Planeinteilung). Zwar bestimmen die Würfel das Schicksal, doch von der Atmosphäre und der gelungenen Aufmachung des Spieles ist jeder schnell gefangen, und man glaubt fast, tatsächlich das Getrampel und Gepolter der Rinderhufe zu hören. Eigentlich steht also einer Stampede im Wohnzimmer nichts mehr im Wege...oder?

**HALLI GALLI**

**Für 2 - 6 Spieler ab 10 Jahren**, Preis: **ca. 22 DM**, Muster von: **Amigo**, Rödermark.

▲ *Halli Galli: Der Aufmerksamste gewinnt*

Die Staubwolken der Rinderherde haben sich verzogen. Die Helden sind müde und ausgedörrt. Neue Getränke stehen bereit... Und zum Schluß? Na klar, ein fetziger Rausschmeißer, so richtig **Halli Galli**. Wobei wir auch schon beim Thema wären. Die 56 Karten sind schnell verteilt, die Glocke wird, für jeden gut erreichbar, in die Mitte des Tisches gestellt. Jeder hat seine Karten in Form eines verdeckten Stapels vor sich liegen. Wer am Zug ist, deckt eine Karte auf und legt sie vor sich auf seinen Ablagestapel. Und nun gilt es, die Ablagestapel im Auge zu behalten! Auf den Karten sind verschiedene Früchte abgebildet. Sind irgendwo auf dem Tisch insgesamt fünf gleiche Früchte zu sehen (dies kann auch nur auf einer einzigen Karte der Fall sein), muß man sofort auf die Glocke schlagen. Richtig oder falsch? In Ruhe wird jetzt kontrolliert, ob zu Recht geläutet wurde. Ist dies der Fall, darf der "Glöckner" alle Ablagestapel der anderen Spieler einsammeln, denn Spielziel ist es, alle 56 Karten zu bekommen. Umgekehrt heißt das natürlich auch: Wer keine verdeckte Karten mehr hat, ist raus.

»

**Freunde, Tisch und was zu knabbern – schon geht die Post ab! Heiße Brettspiele für lange Nächte!**

»

Am Schluß gibt es also immer ein spannendes Duell mit High Noon-Stimmung. Aber Achtung, Wer auf die Glocke schlägt, und es ist ein Fehlalarm, der muß Karten an seine Mitspieler abgeben.

Ein schneller Blick und Reaktionsschnelligkeit sind bei Halli Galli gefragt. Ein richtig fetziges Spiel, das jedem Spieleabend seine ganz besondere (Klang-) Note gibt. ■

*Rainer Scheer*

# Vom Punk zum Tentakel

**Die schlechte Nachricht zuerst: LUCASARTS wird keine Spiele für den Amiga mehr in eigenen Produktionsstätten herstellen. Vielmehr wolle man marktorientiert produzieren, heißt es; und der Markt sieht in den USA nun mal anders aus als hierzulande.**

Anlaß für das Statement von **Jack Sorensen** war der Besuch des neuen Managing Directors der Firma bei deren deutschem Distributor *Softgold*. In Europa habe der Amiga sicher einen gewissen Stellenwert, in den USA allerdings sei vor allem die Konsole *(und hier Nintendo 8-bit)* bei den Kids und der PC bei den Erwachsenen angesagt.

Pessimismus hinsichtlich der technischen Möglichkeiten des 16-bit-Rechners spielen auch eine Rolle bei dieser Entscheidung: So sehe man am Beispiel von *Indy 4* und *Wing Commander*, daß sich nicht jedes Game auch auf dem Amiga spielen läßt. Entsprechend hob Sorensen hervor, daß es – zumindest von Seiten **LucasArts** – keine Umsetzung von X-Wing auf die "Freundin" geben wird.

"Die meisten Käufer werden dann nämlich fragen: Warum hat LucasArts das nicht besser hinbekommen? Natürlich werden wir für Umsetzungen Lizenzen vergeben – allerdings ist eine Konvertierung von X-Wing undenkbar."

Produziert werden soll für PC, CD-ROM sowie für Nintendo und Sega, sagte der 31jährige, der schon seit zwei Jahren bei LucasArts ist. Seinerzeit suchte man einen Business-Manager, und dieser Job war für ihn nichts neues, denn er hatte denselben Beruf bereits bei einer Bank ausgeübt. Danach zog es ihn als Börsenmakler an die Wall Street, und schließlich landete er bei den Computerspielen. Er selbst bevorzugt Simulationen wie z.B. Wing Commander oder das hauseigene X-Wing.

Interessant ist, daß Jack vor seinem Manager-Dasein professioneller Musiker war. Bereits in der Schule spielte er in einer Punk-Rock-Band Gitarre und unterstützte später 30 Bands mit seinem Können.

Wen wundert es also, daß er gerade vom musikliebenden Tentakel so gut zu sprechen weiß, das Anfang Juni sowohl in der PC-Version als auch in der CD-ROM-Fassung auf den Markt kommen soll: **Day of the Tentacle** wird es nämlich auch als "Talkie" geben. Bei letzterem steht es dem Spieler frei, die Texte nur zu hören oder zu lesen oder beides.

Gleiches wurde mit **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** getan, das in dieser Version bereits im Mai erscheinen soll. Hier wandte sich LucasArts an ein Synchronstudio und fand sogar eine ziemlich ähnliche Stimme wie die von Harrison Ford. Das Ganze läuft anfangs wie ein Zeichentrickfilm ab, der nichtsdestotrotz ungemein unterhaltsam ist. Später dann erscheint die ganz normale Benutzeroberfläche, wie auch in den Computerversionen. Beim Fight am Hintereingang der Bar sind dann Geräusche wie im Film zu hören; die Kommentare der Hauptfigur allein sind schon eine Mordsgaudi. Natürlich darf auch das berühmte "oh-oh" nicht fehlen, wenn einmal etwas Unerwartetes eintritt.

Softgold denkt darüber nach, das Ganze in Deutsch zu übersetzen und will prüfen, inwieweit dies mit dem Original-Synchron-Sprecher von "Indy" möglich ist. Auch eine deutsche Version von D.o.t.T. als "Talkie" ist nicht ausgeschlossen (*Kleiner Tip: Man stelle sich die deutsche Sprecherin von Sophia aus den "Golden Girls" als Edna vor!*).

**Steve Dauterman** und **Kalani Streicher**, die Jack begleitet hatten, brachten noch ein weiteres Bonbon mit: Ende des Jahres wird es eine weitere *Star Wars*-Episode für PC und CD-ROM geben: **Rebel Assault**. X-Wing-Fans dürfen sich schon jetzt auf eine der nächsten Ausgaben freuen, wo wir ein ausführliches Preview bringen werden.

Für 1994 sind zwei neue Grafik-Adventures geplant, zu denen sich Jack Sorensen aber noch nicht äußern wollte – außer, daß das eine ein Comedy-Adventure und das andere mehr im Science-Fiction-Bereich angesiedelt sein wird. Er ließ offen, ob es Monkey Island III geben wird. Ebenso seien einige Projekte für Sega in der Arbeit.

Jack versprach, im Juni in Chicago mehr Infos zu liefern. Wie wir LucasArts kennen, dürfte es die eine oder andere Überraschung sein, die uns dort erwartet. ■

*kate*

▲ *V. l. n. r.: Steve Dauterman, Kalani Streicher, Jack Sorensen*

# Schont uns nicht: Malt uns einen!

Wir – das sind Psygnosis, Alliance Division und die ASM – suchen die witzigsten, buntesten, originellsten oder verrücktesten Lemmings, die Ihr zu Papier bringen könnt. Monster-Lemmings, Harley-Lemmings oder Gruftie-Lemmings, egal! Wir nehmen alles! Bewaffnet Euch mit Buntstiften, Malkasten, Spraydose oder was auch immer, und gebt es uns!

Alle Lemmings-Kunstwerke werden nach dem Einsendeschluß von Psygnosis, Alliance Division und der ASM eingehend betrachtet. Die zwölf besten Bilder werden prämiert, die besten vier sogar zusammen mit je vier Lemmings aus Frankreich und England im Lemmings-Kalender '94 veröffentlicht.
Na dann, auf geht's!

## Und das gibt es zu gewinnen!

**1. Preis:** Ein Wochenende für zwei Personen in Liverpool, mit Flug, Hotelübernachtung inklusive Frühstück, einem Taschengeld von 500 Mark und (best of all) einem Besuch bei den Lemmings-Machern Psygnosis.

**2.-4. Preis:** Je ein handsigniertes Exemplar von Lemmings 2 für PC, Amiga oder ST plus ein Jahresabo der ASM für 1994.

**5.-12. Preis:** Je ein handsigniertes Exemplar von Lemmings 2 für PC, Amiga oder ST.

**13.-100. Preis:** Je eine Lemmings-Anstecknadel vom Edelsten.

## So wird's gemacht:

Bringt Eure(n) Spezial-Lemming(s) am besten auf ein weißes Blatt Zeichenkarton. Rechts unten sollten unbedingt Euer Name und Euer Alter stehen. Gut verpacken, die Adresse nicht vergessen und bis zum **30. Juni 1993** (Einsendeschluß; es gilt das Datum des Poststempels) abschicken an:

**ASM,**
**Lemmings-Malwettbewerb, Postfach 870,**
**3440 Eschwege**

Pro Teilnehmer darf nur ein Gemälde eingesandt werden! Rechtswege aller Art sind ausgeschlossen. Mitarbeiter und Angehörige von Psygnosis, Alliance Division und ASM dürfen natürlich nicht teilnehmen.

# Fast geschenkt

**Amiga-Besitzer können sich freuen, denn für sie heißt es nun viermal: Für schlappe 30 DM direkt in Eure Floppy. Dieser Preis kann natürlich von Händler zu Händler differieren, in jedem Fall könnt Ihr bei den folgenden Produkten ganz gehörig den Geldbeutel schonen.**

Die vier Games werden von Global Software re-released. **Carcharodon – White Sharks** dürfte eigentlich noch bekannt sein, zumal es noch das aktuellste ist. In diesem Shoot'em Up werden ein oder zwei Spieler in eine futuristische Welt entführt, wo es mit etlichen Extrawaffen zur Sache geht. Hersteller **Demonware** verspricht bis zu 37 Millionen Kombinationsmöglichkeiten innerhalb des Waffensammelsuriums, was wir natürlich nicht überprüft haben *(nach Adam Riese und Eva Zwerg würden wir hierfür 35 Jahre, sechs Monate, zwei Tage und 2:37 Stunden benötigen. Da wir aber so ganz nebenbei noch andere Dinge zu tun haben...)*. Unsere Begeisterung im Frühsommer '91 hielt sich jedenfalls in Grenzen, aber gutes Mittelmaß ist ja auch schon was.

Mit **Battle Squadron** landete **Innerprise** im Januar 1990 einen ASM-Hit. Nach heutigen Maßstäben gäbe es dafür allenfalls ein gutes "Zufriedenstellend", denn sowohl Technik als auch Spielablauf des klassischen Ballergames sind längst überholt. Das wird die Fans dieses Genres aber sicher nicht stören, und ich denke auch, daß man nicht immer nur nach Perfektion schauen sollte.

Die eigentliche Motivation kommt nämlich dann, wenn der Joystick locker in der Hand liegt, der Feuerknopf gedrückt wird und die Sprite-Vernichtung auf dem Monitor seinen Lauf nimmt. Und zwar so, wie der Spieler möchte! Das nennt man dann "Action pur", und genau das bekommt Ihr auch mit diesem Programm.

Zufriedenstellend anno 1990 (!) waren **The Plague** und **Lost Dutchman Mine**. Beginnen wir mit letzterem: Ein alter Goldsucher fand im Jahre 1942 die Hauptader, doch er starb, bevor er irgendwelche öffentlichen Ansprüche stellen konnte. Nun ist es an Euch, den genauen Lageort festzustellen. Das klingt wie ein Adventure, doch so ganz einordnen läßt es sich denn doch nicht. Es ist eine bunte Mischung aus allen möglichen Genres, vorrangig aber Strategie. Der Zahn der Zeit hat aber tüchtig genagt; ich persönlich fand es beim *(erstmaligen)* Anspielen so interessant wie das Warten darauf, daß der Schiefe Turm von Pisa sich aufrichtet. Kaufen, wandern, buddeln, schießen, trinken, schlafen... SCHLAFEN!!

The Plague ist wiederum ein Ballerspiel, bei dem ein Krieger, der wie Barbarium *(Name geändert)* aussieht und diesem auch alle Ehre macht. Gegen Riesenmonster und andere Wesen geht es mit der Superwumme im Anschlag, die bei längerem Knopfdruck alle Gegner zunichte macht. Wertung damals: 8. Heute: Na ja, für drei Zehner...

*kate*

▲ **Battle Squadron**

▲ **The Plague**

# Mach's Dir selbst

**Jahrelang hat die Goldbox-Serie von SSI den AD&D-Fans reichlich Material für nächtelange Computersessions geliefert. Jetzt wird mit Dark Sun eine neue Adventure Engine eingeführt, und, um allen Goldbox-Fans einen krönenden Abschluß der Serie zu liefern, vermarkten die Rollenspielspezialisten nun auch das Entwicklungssystem, mit dem solche Klassiker wie Eye of the Beholder entstanden.**

▲ *Zwischengrafiken sind das Salz in der Suppe*

**UNLIMITED ADVENTURES**

System: **PC**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **100 DM**, Hersteller: **SSI**, Muster von: **Softgold**, 4044 Kaarst.

Rollenspielfans können sich freuen. Wer schon immer mit abgetippten Leveleditoren an seinen AD&D-Adventures herumgedoktert und sich dabei gewünscht hat, die Editiermöglichkeiten sollten doch ein wenig weiter reichen, hat jetzt die Möglichkeit, unbegrenzt Einfluß auf das Spielgeschehen zu nehmen und ganz neue Stories selbst zu generieren. Das **Unlimited Adventure Construction Kit** ermöglicht es, Dungeons zu basteln, diese danach mit Texturen zu versehen, Ereignisse festzulegen, Dialoge zu gestalten und Rätsel auszuknobeln. Dabei ist in keiner Phase besonderes Fachwissen in irgendeiner Programmiersprache erforderlich. Alle Funktionen können über recht einfach zu handhabende Menüs angesprochen werden. Ein gewaltiger Grundvorrat an Monstern, NPCs und Grafiken wird gleich mitgeliefert. Größenbegrenzungen für die neuen Dungeons werden nur durch die Phantasie des jeweiligen Autors und die Aufnahmekapazität der Festplatte gesetzt.

## Dungeon im Eigenbau

Der ambitionierte Weltenbauer fängt zunächst einmal an, sich die verschiedensten Karten für Dungeons und Burgen zu überlegen. Diese können danach mit dem Karteneditor erfaßt werden. Danach werden die Wände und Durchgänge der so entstandenen Labyrinthe mit Grafiken versehen und können anschließend auch gleich

▲ *Er kommt direkt auf mich zu!*

einem Testlauf in 3D unterzogen werden. Anschließend verbindet man die einzelnen Karten untereinander mittels der üblichen Teleporter, Falltüren oder mit simplen Treppen. Um nicht den Überblick zu verlieren, kann der jeweilige Entwicklungsstand auf dem Drucker ausgegeben werden.

Ist die "Welt" nach den Wünschen des Designers wohl geraten, werden die verschiedenen Charaktere plaziert, die so ein Adventure üblicherweise bevölkern. Der Anwender kann zu diesem Zweck Rückgriff auf eine Datenbank mit über 100 vordefinierten Monstern nehmen. Jedes einzelne kann im Monster-Editor noch individuell verändert werden. So ist es zum Beispiel möglich, in einem Raum jede Menge Mini-Beholders zu plazieren, die der Held dann mit einem nassen Taschentuch erledigen kann.

Um die Monster auch visuell ansprechend darzustellen, wird auf einen großen Vorrat fertiger, teilweise animierter Grafiken zurückgegriffen. Dabei trifft man viele alte Bekannte aus älteren AD&D-Titeln wieder. Alternativ dazu können die Grafiken auch als D-Paint-Dateien importiert werden. Auf die gleiche Art und Weise werden Non-Player-Characters im Spiel untergebracht. Die NPCs haben die Aufgabe, dem Spieler an den hakeligen Stellen des Adventures weiterzuhelfen, indem sie Tips geben, Aufträge verteilen oder einfach nur den Schlüssel mit sich herumtragen, mit dem Tür X im Raum Y geöffnet werden kann. Man spricht in diesem Fall von Events. Auch für Events gibt es einen Editor und jede Menge vordefinierte Ereignisse. Nach den wenigen beschriebenen Schritten, die aber bei einem größeren Umfang des geplanten Games trotzdem eine Menge Arbeit bedeuten können, ist man theoretisch fertig. Wurden alle Grafiken und Events an der richtigen Stelle plaziert, kann man das neue AD&D-Adventure sofort spielen. Eine Herausforderung bleibt es aber, aus der Grundidee ein wirklich ansprechendes Spiel herauszuarbeiten, mit dem man auch alle Freunde schwer beeindrucken kann.

Immerhin werden die Kampfsequenzen schon mal in 3D-Schräg-Oben-Draufsicht dargestellt, und Steuerung und Fenstertechnik sehen ultraprofessionell aus. Zum besseren Verständnis des Entwicklungssystems ist weiterhin ein vorgefertigtes Demo-Adventure mit dem klangvollen Namen "The Heirs of Skull Crag" beigelegt. Dieses Demo allein dürfte für die meisten Fans schon Grund genug sein, sich das System zuzulegen. Anders als bei herkömmlichen Beipackspielen ist das Adventure nämlich richtig komplex und stellt eine würdige Fortsetzung der Erfolgsserie dar.

Angefertige Adventures selbst zu lösen, ist natürlich recht langweilig, da man ja bereits alle Geheimnisse kennt. Damit es ein wenig spannender wird, können die Games an Freunde weitergegeben werden. Wünschenswert wäre dafür auch eine Run-Time-Version des Adventure Engine gewesen. Leider muß man jedoch im Besitz des kompletten Entwicklungssystems sein, wenn man Unlimited Adventures spielen möchte.

Erfreulicherweise hat Softgold eine deutsche Version des Programms bereits in Aussicht gestellt, über deren Erscheinen wir selbstverständlich in den News berichten werden. ■

*tom*

**ASM-WERTUNG von 0 bis 12**

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Steuerung | 9 |
| Gesamtnote | 9 |

»GUT«

# Fast schon wie im Jet

**Einsteiger anschnallen und das Rauchen einstellen! Langsam rollt der Jet über den Runway, wird schneller, hebt ab und fliegt. Mit einer neuen Joystickgeneration für Flugsimulatoren läutet CH Products das 21. Jahrhundert ein.**

Ein völlig neues Fluggefühl vermittelt der Reality-Joystick Virtual Pilot von CH Products. Zwar ist er auf den ersten Blick sehr wuchtig, aber seine ergonomische Formgebung bringt eine Menge Flugspaß. Doch Licht und Schatten liegen hier dicht zusammen. Die ersten Schwierigkeiten hatte ich bei der Montage auf meinem Schreibtisch. Die Befestigungsklammern sind für eine 55 mm dicke Tischplatte eindeutig zu kurz. Eine ausgediente Spanplatte mußte aushelfen. Dann war es aber soweit. Der Virtual Pilot ist optimal für den Microsoft-Flugsimulator in der Version 4.0 abgestimmt. Hier kann er seine Vorteile richtig entfalten. Im Gegensatz zu den meisten anderen Flugsimulatoren wird zum Beispiel beim Microsoft-Flugsimulator auch die Power-Funktion automatisch unterstützt und kann im Benutzermenü definiert werden. Dadurch wird es erst richtig realistisch.

## Jetzt geht's los

Es erinnerte mich ein wenig an meinen ersten Alleinflug, als ich die Cessna von Chicago Meigsfield abheben ließ. Trimmung und Ruderausschläge sind ansprechend proportioniert. Trotzdem kommt es gerade am Anfang öfter vor, das man die Maschine übersteuert. Einige Flugsimulatoren reagieren bei verschiedenen Geschwindigkeiten unterschiedlich auf die Ruder. Das ist zwar realitätsnah, aber am Computer wirkt es erschwerend. Schwierigkeiten gibt's auch bei schnellen Ballerspielen. Durch die Form und sein relativ großes Gewicht von insgesamt 1560 Gramm ist der Virtual Pilot einem "normalen" Joystick in puncto Geschwindigkeit eindeutig unterlegen. Diese Schwäche macht er aber durch sein Design, seine präzise Analogabfrage und extreme Rückstellgenauigkeit wieder wett.

Für eine optimale Ausnutzung aller Möglichkeiten benötigt man zusätzlich noch die passende Hardware. CH Products bietet hier gleich die entsprechende GAMECARD III-AUTOMATIC mit an. In Verbindung mit diesem Zubehör arbeitet der Schubregler auch bei Spielen wie X-Wing einwandfrei mit. Wer für einen guten Flugsimulator ein optimales Bedienungsgerät haben will, oder wem es auf Präzision und Realismus ankommt, der sollte sich den Virtual Pilot, der zum Preis von ca. 179 DM erhältlich ist, ruhig einmal ansehen. ■

*rob*

**VIRTUAL PILOT**

System: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 179 DM**, Hersteller: **CH Products**, Muster von: **Rushware**, 4044 Kaarst.

▲ *Liegt gut in der Hand*

# Wo Flipper-Träume wahr werden

**Was waren das noch für Zeiten, als ein Heiermann nach dem anderen in irgendwelchen Flipper-Automaten verschwand, nur damit man mehr oder weniger lang im Banne der silbernen Kugel war. 21st CENTURY ENTERTAINMENT sorgte für dafür, daß dieses Vergnügen zum erschwinglichen Preis auch in die eigenen vier Wände Einzug halten konnte und brachte zunächst PINBALL DREAMS, dann PINBALL FANTASIES auf den Markt. Erst gab es das Ganze für den Amiga, die Dreams bald auch auf dem PC. Und das ist längst nicht alles, wie ich vor Ort in Abindon/England erfuhr.**

Unser Besuch bei 21st Century Entertainment fiel mitten in die Umzugsphase der Firma, die mittlerweile ihre Zelte im rund zehn Kilometer entfernten Blewbury aufgeschlagen hat. Dort leben auch zwei der maßgeblichen und am Umsatz gleichermaßen beteiligten Direktoren **Peter Howard und Andrew Hewson**.

Für letzteren sind Computerspiele nichts Neues, und die Älteren unter Euch werden sich vielleicht noch das Spielelabel gleichen Namens erinnern. Klassiker wie *Uridium* oder *Zynaps* kamen unter dem Hewson-Label heraus.

Im April '91 taten sich Andrew und Gattin Janet mit Peter Howard zusam-

*Digital Illusions v.l.n.r.: Markus Nystrom, Frederik Liliegren, Andreas Axelssen, Olof Gusafsson, Ulf Mandorff*

men, nahmen sich **Eric Griffin**, **Bill Hewson** und **Les Ward** hinzu und gründeten – jeder in Funktion eines Direktors – 21st Century. Die Hewson-Produkte wurden fortan unter diesem Label weiter vertrieben. So erschien im September 1991 **Nebulus 2** und im November **Moonfall**.

Es hätte endlos so weitergehen können, wenn – ja, wenn nicht fünf Jungs aus Schweden ihr Demo verschickt hätten. Die Programmiergruppe, die sich **Digital Illusions** nennt, hatte sich 1988 hingesetzt und nur so zum Spaß mit der Arbeit an einer Flipper-Simulation begonnen. Als diese im Sommer 1991 fertig war, schickte man sie an 15 verschiedene Softwarehäuser, dachte aber nicht im entferntesten daran, daß die Sache unter Umständen ein Hit werden könnte.

Nur fünf Firmen antworteten, eine davon war 21st Century. Und als sich Programmierer und Direktoren dann in London trafen, wurde unter anderem darüber gesprochen, was man bei dem Flipper-Spiel noch alles machen könnte. Die Reaktion auf die Vorschläge der Entwickler: "Do it! Do it!"

Die fünf Schweden taten es, produzierten **Pinball Dreams**, und es WURDE ein Hit, so daß eine Fortsetzung keine Frage war – **Pinball Fantasies** entstand. Am Telefon berichtete **Fredrik Liliegren** von Digital Illusions, daß über eine mögliche dritte Flippersimulation mit dem Titel **Pinball Illusions** zwar schon gesprochen wurde, konkrete Pläne habe man aber noch nicht ins Auge gefaßt.

"Wir haben jetzt fünf Jahre lang nichts anderes als Flipper produziert und wollen auch mal was anderes machen. Aber wenn es Pinball Illusions geben sollte, wird es auch eine Multiball-Funktion beinhalten." *(Genau das war das einzige, was man bei beiden bisherigen Flippern schmerzlich vermißte.)*

Die Umsetzung auf andere Computersysteme wird nicht von den "Illusionisten" selbst übernommen, sondern von einer Programmiergruppe in England namens **Spidersoft**. **Steve Marsden**, Managing Director von Spidersoft, und

◄ *Andrew Hewson (links) und Peter Howand*

▲ *Pinball Dreams PC-Boat Box*

▲ *Pinball Dreams für PC – das Steel Wheel*

▲ *Barry Simpen spielt mit seinem Game Boy*

**Dave Cooke** waren bereits seit acht Jahren Partner und hatten unter anderem für Mirrorsoft, Activision, Gremlin, U.S. Gold und andere Companies Konvertierungen gemacht, bevor sie am 5. Mai 1992 an 21st Century angeschlossen wurden.

Pinball Dreams für den PC ist nun *(April 1993)* nahezu abgeschlossen. Das gleiche Spiel wird es – und nun aufgepaßt – auch für den GAMEBOY geben. Beide Versionen werden wir, wenn alles gut geht, in der nächsten Ausgabe besprechen.

In einem Bericht über derzeitige Projekte stehen aber noch drei andere Systeme, nämlich Game Gear, Master System und Super NES – mit dem Vermerk "Confidential Project". Daß die Dreams auch für das Game Gear kommen werden, hob Andrew Hewson selbst in einer Pressemitteilung hervor. Von daher ist es durchaus denkbar, daß es sich um das gleiche Projekt wie für die anderen beiden Systeme handelt. Doch zu keinem der drei Konvertierungen wurde ein fester Termin genannt. Ob **Pinball Fantasies** für den PC umgesetzt wird, ist fraglich, meinte Steve Cooke: "Wenn überhaupt, dann frühestens Weihnachten 1993, weil die Konvertierung viel arbeitsintensiver ist als bei den *Dreams*. Es soll ja auf möglichst allen PCs lauffähig sein, und genau da liegt die Schwierigkeit."

21 CENTURY ENTERTAINMENT

Dies wußte auch **Barry Simpson** *(nach eigenen Angaben weder verwandt noch verschwägert mit der gleichnamigen TV-Familie)* zu bestätigen. Er muß es wissen, denn neben seiner Funktion als Software Manager ist er auch der *Chief Play Tester* bei 21st Century. Genug Computererfahrung hat Barry: In elf Jahren zockte er sich durch ZX 81, C64, Amiga und PC. Seiner Initiative für einen einzelnen Computerfan ist es auch zu verdanken, daß seit einiger Zeit die Pinball Dreams mit zusätzlicher Maussteuerung herauskommen *(das war bei den ersten nicht der Fall)*:

"Wir erhielten einen Brief von einem Jungen, der behindert ist und nur eine Hand bewegen kann. Seine Freunde hätten ihm viel von diesem Flipper erzählt, aber er könne ihn nicht spielen, weil er ja beide Hände bräuchte." Was tat 21st Century? Speziell für diesen Jungen wurde die Maussteuerung integriert, und als diese dann fertig war, beschloß man, alle weiteren Versionen in dieser Form herauszubringen.

Dieser "Service besonderer Art", der sicher nicht alltäglich ist, bestätigt voll das Gesamtbild von 21st Century, das wir gewonnen haben. Verstärkt wurde der positive Eindruck außerdem durch eine Bemerkung von Peter Howard. Er machte sie, als wir das neue Gebäude in Blewbury besichtigten, das für eine Softwarefirma höchst unauffällig, fast schon schlicht ist.

"Wir brauchen keine großen Gebäude, um uns zu beweisen. Wir stecken das Geld lieber in unsere Produktion." Daß sich diese Investition auszahlt, sieht man deutlich am Verkaufserfolg der beiden Amiga-Pinballs: Fast 150.000 Stück wurden bisher verkauft, und die Konvertierungen dürften da einen kräftigen Schub nach oben bringen. Dafür werden die Fans schon sorgen. Insofern sollten sich die Digital Illusions ihren Schritt in andere Richtungen nochmals überlegen. Schließlich gibt es in der Spielhalle ja auch nicht nur acht Flipper, oder? Na also... ■

*kate*

# Höhenflug der Silberlinge

▲ Präsentation von "Tornado"

**Zweimal im Jahr treffen sich fast alle Spielehersteller in London zur ECTS. Für uns also keine Frage, ob wir dabei sind oder nicht. Im Trio haben wir uns für Euch vom 4. bis 6. April im Business Design Centre umgehört, neue Trends aufgespürt und vielversprechende Newcomer aufgetan.**

▲ Buntes Treiben im Business Design Centre

Eindeutige Trends auf der diesjährigen Frühlings-ECTS: Die Gewinner sind CD-ROM und die Konsolen. Der PC hält sich wacker, Atari und der gute alte C-64 haben nur noch einen dezenten Ehrenplatz. Um die Zukunft der Amiga-Spieleszene streiten sich die Eingeweihten und diejenigen, die sich gern dafür halten lassen. Jedenfalls hat das erste Dutzend Spiele speziell für die neue 1200er-Serie gerade eben den Markt betreten. Recht vielversprechend, und im Herbst soll denn ja auch das ganz neue CD-Spielesystem von Commo kommen. Fragt sich bloß mal wieder, im Herbst welchen Jahres...
Und sonst? Ach ja: Auf dem Mac läßt es sich, oh Wunder, mittlerweile ordentlich spielen.

Dichtumlagerte Stände gab es aber nur sehr wenige. Origin/Electronic Arts hatte mit Strike Commander auf jeden Fall einen Publikumsmagneten. Mehr zu diesem langerwarteten Superhit könnt Ihr übrigens in der nächsten ASM lesen. Ansonsten gab es als Anziehungspunkte CD-I und Virtual Reality zum "Einsteigen". Meistens blieb man in der Branche jedoch rein geschäftsmäßig. Kleine Stände ohne viel Firlefanz bestimmten das Bild dieser Frühjahrs-ECTS.

▲ Strike Commander Programmierer: Chris Roberts

## MicroProse

Bei MicroProse tut sich momentan einiges. Nicht nur, daß man mit **Super Strike Eagle** auf dem Super NES antritt und mit **F-15 Strike Eagle II** auf dem Mega Drive für Furore sorgt (ebenfalls nicht unwesentlich dürfte die Erwähnung vom **F-15 Strike Eagle** für den Gameboy sein), sondern die Jungs lassen es sich auch nicht nehmen und kündigen **Pirate's Gold** für den Sommer an. In der Adventure-Ecke zeigen sie sich mit **Return of the Phantom** präsent, das sich an die Geschichte vom Phantom der Oper anlehnt. Im Juni soll es erscheinen. Schon bald soll **Chess Maniac 5 Billion and 1** die Herzen der Schachspieler höher schlagen lassen. Digitalisierte Videoanimationen geben dann das Schlagen eines Bauern wieder. Ein Tritt von einer leichtbekleideten Dame in die Weichteile dürfte da wohl nur die Spitze der Animationen sein.

▲ Strike Commander

## U.S. Gold

Gleich mit sechs Neuigkeiten kam US Gold auf die Messe. Für die Konsolisten dürfte vor allem **Strider II** von Wert sein. Strider ist ein Sternenkämpfer der besonderen Sorte. Mit seinem Plasma-Schwert und seinen Shuriken zeigt er im herrlichen Arcade-Stil den Feinden, was 'ne ordentliche Harke ist. In einer Mischung aus Adventure und Action-Game präsentiert sich **Flashback**. Die Grafik sah auf jeden Fall schon ordentlich aus, und was bisher in Sachen Story zu hören war, geht voll in Ordnung. Während sich die Luft-Enthusiasten bereits mit Comanche vergnügen können, müssen die Landkämpfer noch ein bißchen warten. **Armored Fist** heißt die Panzersimulation von Nova Logic. Sieht ehrlich gesagt super aus. Zudem soll **Super Kick Off** demnächst auf dem Mega Drive erscheinen und bei **RoboCod II** gilt die Umsetzung für das Master System und das Game Gear als gesichert.

▲ Strike Commander

▲ Total Carnage: Üble Retortengegner

## Coktel Vision

Beim Stand von Coktel Vision zeigte man sich in Sachen **Inca** präsent und ließ die erste spielbare Version von **Lost in Time** sehen. Nie dagewesene Zoomroutinen und eine optimale Steuerung verkleinern den Unterschied zwischen Film und Spiel immens. Rätselknacker dürfen sich jetzt schon auf den Herbst freuen, dann soll nämlich **Gobliins III** auf dem Markt sein. Diesmal im Solo, gilt es wieder, reichlich knifflige Rätsel zu lösen.

▲ Alone in the Dark: Infogrames sahnte Preise ab

## Sierra

Bei Sierra ließ man es sich nicht nehmen, die Journalisten mit Neuheiten zu bombardieren. Da dürfte die Ankündigung von **Laura Bow II** und **Larry I** für das CD-ROM wohl eher zweitrangig sein. Spielmäßig setzte man vor allem auf **Aces over Europe** – dem Nachfolger von Aces of the Pacific mit edler Grafik und tollem Sound – und auf **Betrayal at Krondor**, das alle bisher dagewesenen Rollenspiele in den Schatten stellen kann. Insgesamt 224.000.000 Quadratfuß umfaßt das erforschbare Gelände *(zum Vergleich: Ultima VII hatte gerade 5.290 000 Quadratfuß)*. Animationen vom Feinsten und digitalisierte Charaktere machen ein rundes Spiel aus dem Ganzen. In Sachen Nachwuchs zeigt Sierra ebenfalls Präsenz. Larry-Vater Rob Lowe konzipierte **Freddy Pharkas – The Frontier Pharmacist** als gagreiches Erst-Adventure für Kinder. Weitere Titel in Planung sind **Pepper's Adventures in Time, Mojo's Monster Math, Mixed Up Mother Goose, Selling Demons, Turbo Science** und **Computer Literacy** für den PC.

## Mindscape

Auch bei Mindscape zeigte man sich universell. **Battletoads** und **Alfred Chicken** standen für Jump'n'Run, **Liberation** für Adventure, **Sim Farm** für Simulation und **World Atlas 4.0** für Education. In puncto Systeme bot man ebenfalls Produktbreite. Der Mac ist zu einem Schwerpunkt bei Mindscape geworden. Der **World Atlas, Sherlock Holmes III** und die **Guinness Disk of Records** bieten ordentliche Unterhaltung. Die dritte Nummer von Sherlock Holmes und die Guinness-Geschichte laufen ebenfalls demnächst auf CD-ROM für den PC. Das Hauptaugenmerk lag aber auf **El-Fish**, einem Programm, das von 15 russischen Programmierern entwickelt wurde. Endlich kann man sich einmal mit Genmanipulationen auseinandersetzen. Zahlreiche Fischsorten können gekreuzt und noch mal gekreuzt werden. Klingt trocken, ist trocken, bietet aber eine völlig neue Dimension von "Jugend forscht".

▲ Desert Strike: Jetzt der Nachfolger

▲ International Rugby

## Psygnosis

Die Jump'n'Runs waren die Highlights am Psygnosis-Stand. **Wiz'n'Liz** und **Puggsy** dürften wohl auf den Konsolen für ordentlich Spielspaß sorgen. Die Demos sprachen auf jeden Fall an. Klar, daß wir da am Ball bleiben. Freunde des indizierten Wolfenstein-3D können sich schon mal auf **Spear of Destiny** freuen, denn die Macher des Shareware-Spiels sind nun ins Profilager übergewechselt und bringen ein Alien-Killer-Spiel. **Combat Air Patrol** wurde überarbeitet und bietet nette Flugi-Baller-Action auf dem Amiga. Auch die CDs von **Microcosm** und **Dracula** sind im Werden. Doch vor Herbst ist mit einer Umsetzung wohl nicht zu rechnen.

## Digital Integration

Nur ein Produkt des kleinen Labels aus England war vorführbereit. Nach einem Jahr Wartezeit soll **Tornado** endlich auf den Markt kommen. Die Royal Air Force soll sich von diesem Programm so begeistert gezeigt haben, daß es zu Schulungszwecken verwendet werden soll, ließ man verlauten. Wir meinen: Ein starker Flugi mit guter Grafik für den PC.

## Millennium

Als nächstes Produkt soll **Metamorphosis** in die Läden kommen. Ein Denk-Jump'n' Run für Amiga und PC um einen Gummiball, der verschiedene Aggregatzustände annehmen kann. **Diggers** ist ein Strategiespiel im Stile von Lemmings. Fünf Digger, die sich unter der Erde mit einer anderen Goldgräbergruppe herumärgern müssen, sollen Edelsteine und Gold abbauen. Für September ist **James Pond – Operation Starfish** angekündigt. Der Held, ein sympathischer, orangefarbener Frosch mit echt englischen Geheimagentenflair. Eine Mischung aus Speedball und Kick Off mit

▲ Dizzy ist wieder da!

Brutalo-Touch soll im November auf die User losgelassen werden; Arbeitstitel zur Zeit: **Beastball**.

## Gremlin

Der Knüller bei Gremlin dürfte wohl **Litil Divil** sein. Ein Cartoon-Arcade-Adventure mit absolut witzigen Animationen. Fünf Levels muß ein kleiner Dämon auf dem PC durchlaufen. Fallen und heftige Gegner erschweren ihm das Leben. Gleich hinten dran kommt ein Ska-Revival. **Nutz, Madness – House of Fun** heißt das Plattform-Game und ist mit sehr guten Soundtracks von Madness hinterlegt. **Nigel Mansell's World Championship** und **Premier Football Manager** sollen für den PC erscheinen.

## System 3

Das Mini-Label, das mit Silly Putty für Furore gesorgt hat, hat jetzt einen Nachfolger aufgelegt: **Super Putty** soll im Juli erhältlich sein. Zukunftssport gibt es in **Space Football** für das Super NES. Auch der Klassiker **Q-Bert** bekommt einen dritten Teil verpaßt – wir bleiben am Ball.

## Infogrames

Die Franzosen setzen zur Zeit auf bekannte Helden. **Die Schöne und das Biest** geht in Richtung Denkspiel für Kinder. Mehrere Gegenstände müssen in verschie-

▲ International Rugby in Formation

▲ Mig 29: Jetzt auf dem Mega Drive

denen Stages mit unterschiedlichen Aufgaben für das große Fest besorgt werden. Für alle Altersklassen ist **Asterix** als Jump'n'Run angelegt. Spielwitz und Action sind dabei natürlich Ehrensache.

## Loriciel

PR-Managerin Catrin Jaymond hatte zu ihrem Geburtstag (Happy Birthday!) auf der ECTS außer ein paar Konvertierungen noch zwei Neuheiten anzubieten. **International Tennis Tour** dürfte den Filzballkloppern ein paar unterhaltsame Stunden auf dem Super NES bieten. Wer mehr auf Action steht, der kann sich mit **Buck Rogers** und **Arcus** auf Plattformen und mit Monstern haufenweise vergnügen.

## Philips

Wer hätte das gedacht: Die Verkaufszahlen des CD-I schlagen alle Erwartungen um Längen. Kein Wunder also, daß Philips sich nun im Schulterschluß mit den großen Spielelabeln übt. Von **Litil Divil** (siehe Gremlin) bis hin zu **Seventh Guest** (Virgin) gibt es zahlreiche Neuerungen. Highlight der Show war aber mit Sicherheit **Voyeur**, eine interaktive Krimistory im Stile vom Hitchcocks 'Fenster zum Hof'. Die Video-Animationen sind filmreif, wenn auch streckenweise schlüpfrig. Auf jeden Fall ein echter Knüller, der bisher nichts Vergleichbares neben sich hat, aber nicht vor Herbst erhältlich sein soll.

## Sony

Auch bei Sony hat man die Zeichen der Zeit erkannt. CD-ROM und noch mal CD-ROM. Mega-CD und noch mal Mega-CD. Von den Video-Clip-Gestaltern **Kriss Kross** und **C+C Music Factory** über **Dracula, Sewer Shark** bis hin zu **Chuck Rock** und Hook ist man voll auf den neuen Trend eingestellt. Ein echtes Highlight am Sony-Stand war das **Mayo Clinic Family Health-Book**, ein animiertes Nachschlagewerk für alle, die mehr über ihren Körper erfahren wollen.

## Beeshu

Der Hardwarevertreiber macht sich vor allem durch Handheld-Zubehör und Joysticks in der Branche bekannt. Ansetzbare Lupen für das Game-Gear, **Radio-Aufsätze** für den Game Boy und **Joy-Pads** für Mega Drive und Super NES sind ganz auf der Linie der Konsolisten.

▲ *Flashback: Action...*

## DMI

Das kleine Label geht mit **Donk**, einem Jump'n'Run um eine scharfe Ente, ins Rennen um die nächsten Charts. Aliens und Rätsel können im Solo oder im Duo gelöst werden. Zudem haben sich die Jungs von DMI die Rechte an **Nippon Safes Inc.** gesichert, einem Adventure aus Italien, das sich zwar an die Lucas Arts Hits anlehnt, aber mit einer Super-Krimi-Story aufwartet.

▲ *... und Story*

▲ *Strider II legt los*

## Manga Video

Wem die "japanische Art" des Zeichentrick-Films gefällt, der konnte bei Manga Video harten und gemäßigten Stoff finden. **Dominion, Akira, Venus Wars, Odin, First of the North Star, Projekt A-KO** und der Härtefall **Urotsukidoji-Legend of the Overfiend** sind zur Zeit die Renner auf dem englischen und japanischen Markt.

## Electronic Arts

Ganz im Zeichen von **Strike Commander** präsentierte sich der Origin/Electronic Arts-Stand. Im stimmigen Szenario (hübsch modellierte Mini-Jetkanzel für den PC-Piloten, militärische Requisiten à la Fliegerhorst-Hangar) gab es eine Präsentation auf Großbildleinwand. Kein geringerer als Strike- Commander-Erfinder Chris Roberts saß im Cockpit. Tolle Grafik, super Sound, irre Action und ordentliche Story: ein Muß für jeden PC-Besitzer. Mit fast 100prozentiger Sicherheit ist Strike Commander für einen Platz in der Liste der Spiele des Monats vorgemerkt...

## Europress

Nur selten findet man ein angelsächsisches Programm für die jüngere Generation, das auch unter den Gegebenheiten des deutschen Markts zu gebrauchen ist. Die einzige erwähnenswerte Ausnahme in Sachen Lernsoftware gab es auf dem Europress-Stand zu sehen. **Paint and Create** ist ein Mal- und Spielprogramm für Amiga und PC, das ohne viele englische Worte den Kleinen etwas zu tun gibt.

Wesentlich ergiebiger ist der Support für die Amiga-Programmiersprache **AMOS**. Ein Update für **AMOS Professional**, das diesem BASIC-Dialekt die Features des Amiga 1200 zugänglich macht, ist bereits erhältlich. Noch viel interessanter ist der bereits sehnsüchtig erwartete **AMOS Professional Compiler**, der sich ab Juni '93 auf dem Markt befinden soll.

▲ *Buck Rugers: Monsterprügelei*

▲ *Infogrames: Schön biestig*

▲ *Madness-House of Fun: Hüpf und Renn mit Super-Sound*

## Codemasters

Ein etwas außergewöhnliches Autorennspiel gab es bei Codemasters zu sehen. Die Wagen, Boote und Panzer bei **Micro Machines** fahren nicht auf einer der üblichen Rennstrecken herum, sondern auf Schreibtischen, in Sandkästen, auf Billardtischen oder in der Badewanne. Erhältlich ist **Micro Machines** für NES und Mega Drive. Ebenfalls für NES und Mega Drive gibt es **The Fantastic Adventures of Dizzy**, ein Jump'n'Run-Game mit den witzigen Comic-Figuren aus **Fantasy World Dizzy**. Für Freunde des Knallab-Genres ist **Firehawk** zu empfehlen. Im klassischen Automatenstil darf hier auf Amiga und Atari ST mal wieder auf alles geschossen werden, was sich bewegt.

## Software 2000

Deutschsprachige Software kommt mit dem **Eishockey Manager** aus dem Hause Software 2000 zu uns. Grafisch aufwendig könnte diese Wirtschaftssimulation zur Konkurrenz für den **Bundesliga Manager** aus dem gleichen Hause werden. Erhältlich wird dieses Game für Amiga und PC sein. **Pizza Connection** versetzt den Spieler in die Rolle eines kleinen Pizza-Bäckers, der es mit viel Planung bis zur Pizza-Restaurantkette schaffen soll. Mit **Aufschwung Ost** darf sich der Computerbesitzer an etwas versuchen, was in der Realität noch nicht ganz so gut hingehauen hat. Diese beiden Games sind für PC und den Amiga geplant.

▲ *Trolls: Massig Jump'n'Run*

## Grandslam

Eins der niedlichsten Games präsentiert Grandslam für PC und Amiga mit **Beavers**. Biber Jethro macht sich Jump'n'Run-mäßig auf den Weg, um durch 18 verschiedene Level zu watscheln und sich mit lustigen und schrillen Feinden herumzuschlagen. Ein Hüpf-Renn-Prügel-Spiel mit etwas ernsterem Touch ist **Tensai**. In einer Welt nach dem nuklearen Holocaust muß sich der Hero auf die Socken machen, um den bösen Obermutanten den Garaus zumachen. Kommt auf PC, Amiga und Atari ST.

▲ *Litil Divil...*

▲ *Loriciel: Tennis im Doppel...*

## Prism Leisure

Eine Riesenauswahl an Compilations und Budget-Games hat sich Prism Leisure für die kommende Saison zugelegt; zu viele, um sie alle zu erwähnen. Besonders erwähnenswert ist der **Football Manager 3**, der in einer deutschen Version für PC, Amiga und Atari ST erscheinen wird.

▲ *... hat in den Dungeons...*

▲ *...oder als Einzel*

## Renegade

Das lang erwartete und fast fertige Meisterballerspiel **Uridium 2** hat Renegade für den September angekündigt. Dieses neuste Werk von Andrew Braybrook verspricht viel Ballerspaß auf dem Amiga. In Zukunft wird **Sensible Soccer** auch den Fußballfreunden auf dem PC, den gängigen Konsolen und den Handhelds Spaß bereiten.

## Mirage

Wer sich über **Humans** amüsiert hat, dem gibt Mirage mit **Human Race – The Jurassic Levels** ein neues Betätigungsfeld. Diese Erweiterungsdiskette für den Hit **Humans** bietet weitere 80 Level, viele witzige Animationen und die Benutzung von Objekten auf verschiedene Weise für PC und Amiga. Etwas weniger witzig, aber keinesfalls weniger unterhaltsam ist **Rise of the Robots**, ein Game, das mit wirklich realistischen und faszinierenden Raytracing-Animationen einen neuen Standard setzen dürfte. Die Bewegungen und Fights der Roboter in diesem Game muß man einfach gesehen haben. Wegen des Umfangs wird das Spiel auf CD-ROM erhältlich sein. Ähnliches gilt für **Return to the Lost World**, das sich dem zur Zeit herrschenden Dinosaurier-Boom anschließt. Auch hier Animation vom Feinsten von der CD-ROM. Diese beiden Games werden voraussichtlich im Herbst erhältlich sein.

▲ *... einiges zu tun*

## Domark

Den Maschinen aus dem Hause Sega hat sich Domark diesmal besonders gewidmet. Soeben erschienen: **James Bond – The Duel**. Baller-, Hüpf- und Springaction für Megadrive, Mastersystem und Game Gear werden die Besitzer dieser Geräte für einige Zeit vollauf beschäftigen. Die etwas kriegerischen Fans des Mega Drive dürfen sich auf den **MIG 29**-Flugsimulator freuen. Mit nicht so viel Technik-Flair, aber genauso actionreich präsentiert sich **Desert Strike** für Mastersystem und Game Gear, bei dem sich die Spieler durch die Wüste ballern dürfen. Weniger Krieg und mehr Sport verspricht **International Rugby** für das Mega Drive, bei dem sich der Sportfan als Rugbymanager zusätzlich auch noch auf dem Spielfeld betätigen darf. Sport soll aber auch für PC, Amiga und Atari ST nicht fehlen. Mit **International Rugby Challenge** dürfen sich auch die Besitzer dieser Maschinen in der typisch britschen Sportart versuchen. Etwas weniger

▲ *Trolls: Viel Farbe auf dem A1200*

Sport, aber wesentlich mehr Football-Management bietet der Championship Manager '93 für PC, Amiga und Atari ST.

## Centresoft

Richtig lachen konnte der ECTS-Besucher am Stand von Centresoft. Hier gab es die ersten Szenen des Adventures **Simon the Sorcerer** zu sehen. Dieses Spiel könnte mit seiner aufwendigen Grafik, der witzigen Story und dem leichten Gameplay zu einer echten Konkurrenz für **Monkey Island** werden. Biertrinkende Zwergenkumpel, Drachen mit Schnupfen und ihres Jobs überdrüsssige Brückentrolle machen es Simon dabei nicht leicht. Besitzer aller Amiga-Modelle (und ganz besonders bunt beim Amiga 1200) und PCs kommen in den Genuß dieser Adventure-Perle, die im September diesen Jahres in einer komplett deutschen Version erscheinen soll.

## Microvalue

Schön bunt und heftig wird es für die Jump'n'Run-Fans bei Microvalue. Wer das Spiel Trolls für den Amiga bereits kennt, darf sich demnächst mit knallbunten fliegenden Schweinen (echt sinnig: "Pigasus"), roten Elefanten und coolen Hasen mit Sonnenbrillen auf dem Amiga 1200 abzappeln. Wem das immer noch nicht reicht, der kann sich auf **Trolls 2** für Amiga und PC freuen, das in den nächsten Monaten erscheinen wird und noch mehr Level und verschiedenen Welten bietet.

▲ *Betrayal at Krondor: Super Grafiken...*

▲ *...versüßen das Rollenspieler-Leben*

▲ *Uridium 2: Balleraction handfest*

▲ *Uridium 2: Da fliegen die Fetzen*

## Elite

Wüstem Geballere darf sich der Spieler des neuen Elite-Reißers **Total Carnage** hingeben: Unmengen an Gegnern, die allesamt aussehen, als stammten sie aus dem Labor eines Genetikers mit heftigen Kopfschmerzen und entsprechend wirrer Phantasie.

Mindestens genauso phantasievoll sind die Waffen, mit denen hier herumgefeuert wird. **Piracy of the High Seas** sieht weniger mutiert aus, auch sind die Waffen etwas konventioneller, aber dafür bietet es eine gelungene Mischung aus Adventure und Action. Viele Dungeons, böse Monster, Magie und die unvermeidlichen Seeschlachten erwarten den Spieler dieses Games. Die Bilder von Hieronymous Bosch, Georges Seurat und Nicolas Poussin mußten für **Fatal Strokes** herhalten. Der Held des Spiels wird durch magische Farbe in diese Welten der surrealistischen Malerei gesogen, und genauso abgedreht sind auch die Aufgaben und Hindernisse. Gute solide Arcade-Action bietet **Gnome Alone**.

## Konami

Die Väter von "Turtles" und "Tiny Toons" auf Sega- und Nintendo-Systemen zeigten ihre vier neuen Games fürs Mega Drive, die sie bereits im Februar in Nürnberg vorgestellt hatten. Ab Juni gibt's in England **Kid Dracula** – Geschicklichkeit und Action mit viiiiel Humor. Weiterhin: Kampfgetümmel bei **Lethal Enforces, Cypermator** fürs Super NES sowie Sportvergnügen mit neuartiger Grafikprogrammierung auf dem NES bei **Records And Rivals**.

▲ *Aces over Europe: Flugi der Spitzenklasse*

## Virgin

Im Inneren der Virgin-"Suite" ging's hoch her: Die allererste vollständige Version des CD-Gruseladventures **The Seventh Guest** für PC war zu bewundern. Eine reviewbare Endversion konnten wir immer noch nicht bekommen. Augen- und Ohrenschmaus satt bot uns die Testversion der opulenten CD-Umsetzung von **Dune**. Traumhaft phantastische Flugszenen, Soundtrack (by Virgin Records) direkt von der CD und digitalisierte Sprache kristallklarster Sorte. Weiterhin: das abgedrehte Historien-Machtspiel **Mega-Lo-Mania** für Mega Drive, und dazu den Techno-Tonträger. Sollte sich diese Art von Kombi-Produkten durchsetzen, ist künftig Vollbeschäftigung für Synthi-Stampfmeister zu erwarten. Darüber hinaus bringen die "Jungfrauen" den **Terminator** für Segas Mega-CD mit zusätzlichem Dampf heraus.

▲ *Aces over Europe: Tolle Aussichten*

PCs kriegen ebenfalls weiteres Futter: **Lands O'Lore** auf dem PC verspricht ab Herbst Fantasy-Zauber vom Feinsten, und **Dune II** erobert den Amiga.

## Goodbye, London!

Die nächste ECTS wird im Herbst dieses Jahres stattfinden. Natürlich werden wir auch dann wieder dabei sein und Euch Bericht erstatten. Bis dahin werden sicher einige der angekündigten Neuheiten bei uns in der Redaktion eintrudeln. Ihr dürft Euch also für die nächsten Monate auf jede Menge Klassesoftware freuen!

*(cus/tmb/sz)*

### AND THE ECTS AWARD GOES TO...

Es ist entschieden: Wie bei einer Oscar-Verleihung ging es bei den ECTS-Awards zu, und hier sind die Preisträger:

**Bester Sound**
Monkey Island 2
**Bestes Education-Programm**
Where in the World is Carmen Sandiego?
**Bestes Adventure**
Monkey Island 2
**Beste Simulation**
Formula One Grand Prix
**Bestes Action-Spiel**
Streetfighter II
**Spiel des Jahres in Italien:**
Streetfighter II
**Spiel des Jahres in Spanien:**
Indiana Jones and the Fate of Atlantis
**Spiel des Jahres in Frankreich:**
Alone in the Dark
**Spiel des Jahres in Deutschland:**
Monkey Island 2
**Compute! Award:**
Links 386 Pro
**Going Live! Viewers Award:**
Sonic the Hedgehog 2
**Log in Award:**
Alone in the Dark
**Originalität:**
Alone in the Dark
**Bestes Computer-Spiel:**
Indiana Jones and the Fate of Atlantis
**Bestes Video-Spiel:**
Streetfighter II
**Beste Hardware:**
Super Nintendo
**Bestes Spiel des Jahres:**
Streetfighter II
**Software-Firma des Jahres:**
Electronic Arts

# Checkpoint

**Einem hartnäckigen Gerücht zufolge fertigt eine kleine Firma im friesischen Bergland große zwölfseitige Würfel – speziell für die ASM. Mit Hilfe dieses hochprofessionellen Equipments, so das Gerücht weiter, würden dann in der Eschweger Redaktion zuverlässig und unbestechlich die Spielewertungen ermittelt. Wir sagen dazu: GUTE IDEE, aber eben leider nur ein Gerücht und GAAAAR NICHT WAHR! Wie unsere Spielbewertungen wirklich zustandekommen, lest Ihr hier.**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

»ACTION«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote

»ADVENTURE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

»SPORT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

»STRATEGIE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

»SIMULATION«

Bei "Grafik" interessiert es uns, wie weit das Spiel die grafischen Möglichkeiten des jeweiligen Rechnersystems ausnutzt. Auch ästhetische Kritereien spielen hier natürlich eine Rolle. Animation wünschen wir uns so fließend, Scrolling so ruckelfrei, Vektorgrafik so flott wie möglich.

Die "Sound"-Note bewertet den Einfallsreichtum von Geräusch- und Musikbegleitung, die technische Ausführung und gegebenenfalls die musikalische Ästhetik.

Unter dem Thema "Spielablauf" versammeln sich die Fragen nach Abwechslungsreichtum, Originalität, Spielbarkeit, Fairneß, Logik der Spielhandlung, Handhabung, Komplexität und Benutzerfreundlichkeit sowie alle nahen Anverwandten.

Wenn es um die "Motivation" geht, fragen wir danach, was einen Spieler am betreffenden Spiel festhält. Das kann die grandiose Spielidee sein, eine verheißungsvolle Level-Gestaltung, fesselnde Atmosphäre oder auch einfach das Versprechen der Spieldesigner, daß jeder, der den Endgegner besiegt, sich bei der Entwicklerfirma achttausend Deutsche Märker abholen kann.

Bei der "Steuerung" wollen wir wissen, wie reibungslos der Spieler mit dem Programm kommunizieren kann. Das betrifft etwa Anzahl und Anordnung von Menüs oder Icon-Leisten, Kommandoeingaben oder Mausbedienung.

Unter dem Thema "Handlung" wird die Story eines Spiels nach Originalität und Stimmigkeit bewertet.

"Atmosphäre" sagt etwas über den Illusionswert eines Spiels aus. Hier geht es um "Feeling", Stimmung und milieugetreue Gestaltung.

Die Wertung zum Punkt "Anleitung" betrifft zwar nicht das eigentliche Spiel selbst, wir halten sie aber dennoch für wichtig. Liegt das Spiel-Manual in deutscher Sprache vor? Ist es sinnvoll strukturiert? Verwendet es keine Fachvokabeln ohne Erklärung? Sind Informationen leicht auffindbar? Die Frage nach der "Realitätsnähe" ist für uns die Gretchenfrage bei Simulationen. Sie entscheidet über die Brauchbarkeit eines Spiels, das reale Vorgänge glaubwürdig nachahmen und einen Eindruck von Einzelaspekten des realen Vorbilds vermitteln will.

Klarer Fall: Wir sind nicht die Stiftung Vasentest, und wir haben auch kein Crash-Testlabor. Wenn bei uns "getestet" wird, dann heißt das einfach: Hier sitzen erfahrene Spieler vor einem neuen Produkt, probieren es aus und geben das an Euch weiter, was ihnen – positiv und negativ – daran aufgefallen ist. Wir wollen Euch dabei natürlich auch **Kaufberatung** für die Auswahl neuer Spielprogramme geben. Darum lest Ihr bei uns in der Regel erst dann einen Test über ein Programm, wenn man es auch kaufen kann. Vorab-Berichte über Software, die sich in der Entwicklung befindet, werden bei uns glasklar als **Previews** gekennzeichnet und haben *(natürlich)* keinen Bewertungs-Kasten. Wir halten "Tests" von unfertigen Programm-Embryonen für – Entschuldigung: Beschiß an Leserschaft und Herstellerfirmen.

## Bewertungen

Jeder unserer Testberichte hat am Schluß einen kurzen Wertungskasten. Die **Wertungsskala** reicht von 0 ("obermies") bis 12 ("einfach megawahnsinns-gut"). In jedem **Spielgenre** sind unterschiedliche Gesichtspunkte wichtig. In jedem Fall steht am Schluß des Kastens eine **Endnote**, die den Gesamteindruck des Testers vom jeweiligen Spiel widerspiegelt.

Abgesehen von den Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Da ist zum einen der **ASM-HIT**. Einen Hit-Stern verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten und die außerdem eine Gesamtnote von mindestens 10 einheimsen konnten. Seltener vergeben wir das Prädikat **MEGA-HIT**, das absolut genialen Programmen mit einwandfreier Gestaltung und einer innovativen Spielidee vorbehalten ist.

Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in zähem Ringen und harten Meinungs-Fights der Redakteure ermittelt.

## Die Endnote

Ein Spiel, das auch verwöhnte Kenner der Branche noch vom Sockel haut, nennen wir **SEHR GUT**: eine uneingeschränkte Empfehlung.

**GUT** sind Spiele, die sich positiv aus der Masse der Programme abheben.

Games von akzeptablem Charakter, vielleicht mit einer guten Spielidee, aber nicht konsequent realisiert, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und lassen die Bewertung eines Programms unter den Durchschnitt rutschen: **MANGELHAFT**.

Programme schließlich, die unserer Meinung nach nichts auf dem heutigen Spielemarkt zu suchen haben, bekommen von uns das Urteil **SEHR MANGELHAFT**.

Hin und wieder sind wir uns dann sogar mal einig darüber, daß wir Euch vor dem Kauf bestimmter Programme regelrecht warnen sollten. In solchen Fällen ist dann ein **FLOP DES MONATS** fällig.

Na, alle Klarheiten beseitigt? Dann können wir die Sache mit dem zwölfseitigen Würfel ja im Orkus der Weltgeschichte runterspülen, oder? – Mensch, Stefan, pack das Ding weg, bevor es einer sieht!.. ■

*sz*

## THOMAS' TOP 5

1. Pinball Dreams (Amiga)
2. Sim Earth (Amiga)
3. X-Wing (PC)
4. Zool (PC)
5. Alone in the Dark (PC)

▲ Baums Montagsmiene

# ☆ ☆ ☆ ASM 6/93 ☆ ☆ ☆

| Hit | Titel | Ausg. | S. | Rubrik |
|---|---|---|---|---|
| | A Line in the Sand (PC) | 5/93 | 107 | Strategie |
| | Adi 2 Anglais (PC) | 5/93 | 124 | Education |
| | Alien 3 (GB) | 4/93 | 134 | Konv. |
| | Aliens vs. Predator (SNES) | 4/93 | 130 | Action |
| | Amazon (PC) | 2/93 | 52 | Adventure |
| | Ambermoon (AM) | 5/93 | 94 | Preview |
| | Another World (MD) | 4/93 | 135 | Konv. |
| | Arabian Nights (AM) | 3/93 | 41 | Preview |
| | Archer MacLeans Pool... (AM) | 1/93 | 90 | Sport |
| | Ariel the little Mermaid (MD) | 4/93 | 131 | Action |
| | Armour Geddon (PC) | 4/93 | 99 | Konv. |
| | Art of Fighting (NG) | 2/93 | 133 | Action |
| | Assassin (AM) | 1/93 | 24 | Action |
| | AV-8B Harrier Assault (PC) | 1/93 | 108 | Preview |
| | AV-8B Harrier Assault (PC) | 2/93 | 110 | Simulation |
| | Barbie (GB) | 5/93 | 40 | Action |
| | Batman Returns (GG) | 4/93 | 16 | Action |
| | Batman Returns (MD) | 4/93 | 17 | Action |
| | Batman Returns (PC) | 4/93 | 15 | Adventure |
| | Battlechess 4000 (PC) | 3/93 | 128 | Simulation |
| | BC Kid (GB) | 4/93 | 134 | Konv. |
| | Best of the Best (SNES) | 3/93 | 137 | Konv. |
| | Best of the Best-Champ. (GB) | 4/93 | 134 | Konv. |
| | Bible Builder (PC) | 5/93 | 125 | Education |
| * | Bill's Tomato Game (AM) | 1/93 | 18 | Action |
| | Bio Hazard Battle (MD) | 2/93 | 134 | Action |
| | BlackJack für Windows (PC) | 5/93 | 104 | Strategie |
| | Bomb Jack (GB) | 1/93 | 134 | Action |
| | Bomber Man '93 (EN) | 3/93 | 132 | Action |
| | Bunny Bricks (AM) | 1/93 | 38 | Action |
| * | Camaign (PC) | 1/93 | 106 | Simulation |
| * | Campaign (AM) | 2/93 | 106 | Konv. |
| * | Campaign (ST) | 3/93 | 127 | Konv. |
| | Captive (PC) | 2/93 | 51 | Konv. |
| * | Car & Driver (PC) | 1/93 | 36 | Action |
| | Chakan (MD) | 4/93 | 127 | Action |
| | Chester Cheetah (SNES) | 4/93 | 129 | Action |
| | Chuck Rock (SNES) | 3/93 | 138 | Konv. |
| * | Civilization (MAC) | 5/93 | 107 | Konv. |
| | Cobra Mission (PC) | 2/93 | 58 | Adventure |
| * | Comanche (PC) | 1/93 | 6 | Simulation |
| | Conquered Kingdom (PC) | 2/93 | 103 | Strategie |
| | Contraptions (PC) | 3/93 | 25 | Action |
| | Coolworld (AM/C64) | 3/93 | 40 | Action |
| | Crazy Cars III (PC) | 3/93 | 39 | Konv. |
| | Creatures (AM) | 2/93 | 40 | Action |
| | Creepers (PC) | 5/93 | 102 | Strategie |
| * | Curse of Enchantia (AM) | 2/93 | 58 | Konv. |
| | Cyber Space (PC) | 4/93 | 50 | Adventure |
| | Cyberrace (PC) | 4/93 | 41 | Preview |
| * | Cytron (AM) | 1/93 | 40 | Action |
| | D-Day (PC) | 1/93 | 100 | Strategie |
| | Dalek Attack (AM) | 5/93 | 46 | Action |
| * | Darkseed (AM) | 5/93 | 57 | Konv. |
| | Das Imperium schl. zurück (GB) | 4/93 | 132 | Preview |
| | Daughter of Serpents (PC) | 2/93 | 46 | Adventure |
| | Day of the Tentacle (PC) | 1/93 | 44 | Preview |
| | Death Duel (MD) | 1/93 | 130 | Action |
| | Deluxe Trivial Pursuit (PC) | 3/93 | 106 | Strategie |
| * | Desert Strike (SNES) | 1/93 | 134 | Action |
| | Die Hard II (PC) | 1/93 | 39 | Konv. |
| | Diggers (AM) | 3/93 | 105 | Preview |
| | Dogfight (PC) | 5/93 | 24 | Preview |
| | Double Dragon III (PC) | 1/93 | 39 | Konv. |
| * | Dr. Franken (GB) | 1/93 | 132 | Action |
| | Dracula (AM) | 5/93 | 96 | Preview |
| | Dragon's Lair III (AM) | 4/93 | 25 | Action |
| | Dune II (PC) | 1/93 | 96 | Preview |
| * | Dune II (PC) | 3/93 | 102 | Strategie |
| | Dusk of the Gods (PC) | 2/93 | 48 | Adventure |
| | Dynatech (PC) | 3/93 | 104 | Strategie |
| | Ecco the Dolphin (MD) | 3/93 | 133 | Action |
| | Elf (PC) | 3/93 | 39 | Konv. |
| | Elvira II (C64) | 2/93 | 57 | Konv. |
| | Elysium (PC) | 2/93 | 111 | Simulation |
| | ENTITY (AM) | 2/93 | 22 | Preview |
| | Entity (AM) | 5/93 | 43 | Action |
| | Erben des Throns (AM) | 4/93 | 102 | Konv. |
| | Eric the Unready (PC) | 4/93 | 46 | Adventure |
| | Euro Soccer (PC) | 4/93 | 93 | Sport |
| * | F15 Strike Eagle III (PC) | 2/93 | 104 | Simulation |
| | Fatal Strokes (AM) | 4/93 | 22 | Action |
| | Final Fantasy Mystic Q. (SNES) | 1/93 | 127 | Action |
| | Fire Force (AM) | 2/93 | 39 | Action |
| | First Samurai (PC) | 1/93 | 39 | Konv. |
| | Flies – Attack on Earth (PC) | 3/93 | 44 | Preview |
| | Fly Harder (AM) | 1/93 | 22 | Preview |
| | Formula One Grand Prix (PC) | 1/93 | 108 | Preview |
| * | Formula One Grand Prix (PC) | 2/93 | 92 | Konv. |
| | Frankenstein (AM) | 1/93 | 22 | Preview |
| | Freddy Pharkas (PC) | 4/93 | 55 | Preview |
| | Front Page Sports (PC) | 2/93 | 90 | Sport |
| | Giana Sisters (C64) | 4/93 | 91 | Oldie |
| * | Gobliins 2 (PC) | 1/93 | 46 | Adventure |
| * | Gods (SNES) | 4/93 | 135 | Konv. |
| | Gravis Ultrasound (PC) | 2/93 | 88 | Hardware |
| | Gunship 2000 (AM) | 1/93 | 110 | Simulation |
| * | Hannibal (PC) | 4/93 | 98 | Strategie |
| | Harrier Jump Jet (PC) | 1/93 | 104 | Simulation |
| * | Hexuma (AM) | 2/93 | 51 | Konv. |
| | Hired Guns (AM) | 4/93 | 52 | Preview |
| | History Line 1914-1918 (PC) | 1/93 | 98 | Strategie |
| | Home Alone 2 (GB) | 2/93 | 135 | Action |
| | Humans (PC) | 2/93 | 43 | Konv. |
| * | INCA (PC) | 2/93 | 6 | Action |
| | Indiana Jones IV (AM) | 4/93 | 54 | Konv. |
| * | Indiana Jones IV (MAC) | 4/93 | 54 | Konv. |
| | Indy 4 – Action Game (AM) | 2/93 | 42 | Konv. |
| | Indy 4 – Action Game (PC) | 2/93 | 42 | Action |
| | Indy 4 – The Action Game (ST) | 3/93 | 39 | Konv. |
| | Ishar II (PC) | 5/93 | 93 | Preview |
| | Jaki Crush (SNES) | 4/93 | 128 | Action |
| | James Bond (MD) | 5/93 | 23 | Preview |
| | James Pond 3 (AM) | 4/93 | 23 | Preview |
| | Jennifer Capriati (MD) | 2/93 | 132 | Sport |
| * | Jimmy Connors (SNES) | 2/93 | 132 | Sport |
| | John Madden Football '93 (MD) | 3/93 | 134 | Sport |
| | John Madden Football '93 (SNES) | 3/93 | 138 | Konv. |
| | Jonathan (AM) | 5/93 | 55 | Adventure |
| | KGB (AM) | 4/93 | 54 | Konv. |
| | Kid Pix (PC) | 4/93 | 114 | Education |
| | Landstalker (MD) | 3/93 | 131 | Adventure |
| | Leeds United (AM) | 3/93 | 106 | Strategie |
| * | Legend of Kyrandia (AM) | 2/93 | 58 | Konv. |
| * | Lemmings (GB) | 5/93 | 110 | Konv. |
| * | Lemmings 2 (AM) | 4/93 | 104 | Strategie |
| | Lethal Weapon (AM) | 3/93 | 24 | Action |
| | Lethal Weapon (PC) | 5/93 | 45 | Konv. |
| | Lethal Weapon (ST) | 3/93 | 24 | Konv. |
| * | Links Course Disk (PC) | 3/93 | 101 | Sport |
| * | Lionheart (AM) | 3/93 | 22 | Action |
| | Looney Tunes (GB) | 1/93 | 132 | Action |
| | Lords of Time (AM) | 2/93 | 54 | Adventure |
| * | Lost Secret o.t. Rainf. (PC) | 4/93 | 48 | Adventure |
| | Lotus Turbo Challenge (MD) | 2/93 | 137 | Konv. |
| | M.U.L.E. (C64/Atari 800) | 5/93 | 106 | Oldie |
| * | Magical Quest (SNES) | 2/93 | 126 | Action |
| | Maniac Mansion (AM) | 1/93 | 60 | Oldie |
| | Mario is missing (PC) | 3/93 | 116 | Education |
| * | Mega Lo Mania (MD) | 4/93 | 135 | Konv. |
| | Michael Jordan in Flight (PC) | 4/93 | 92 | Preview |
| * | Mick and Mack (MD) | 4/93 | 126 | Action |
| * | Might and Magic IV (PC) | 1/93 | 42 | Adventure |
| | Motörhead (AM) | 2/93 | 24 | Action |
| | Motörhead (ST) | 2/93 | 43 | Konv. |
| | Muhammad Ali (MD) | 4/93 | 131 | Action |
| | Murder o. t. Mississippi (C64) | 3/93 | 97 | Oldie |
| | NCAA Basketball (SNES) | 1/93 | 130 | Sport |
| * | NFL Sports Talk '93 (MD) | 1/93 | 128 | Sport |
| | NHLPA Hockey '93 (SNES) | 2/93 | 137 | Konv. |
| | Nick Faldo's Ch. Golf (AM) | 3/93 | 100 | Sport |
| | Nick Faldo's Golf (C64) | 4/93 | 93 | Konv. |
| | Nicky Boom (ST) | | | |
| | Nigel Mansell World... (AM) | 1/93 | 88 | Sport |
| | No Greater Glory (AM) | 4/93 | 102 | Konv. |
| * | Out of this World (SNES) | 3/93 | 138 | Konv. |
| | Phalanx (SNES) | 1/93 | 128 | Action |
| | Piracy on t. High Seas (AM) | 2/93 | 56 | Adventure |
| * | Populous II (PC) | 3/93 | 105 | Konv. |
| | Premier Manager (AM) | 1/93 | 89 | Preview |
| * | Putt-Putt joins... (PC) | 5/93 | 91 | Adventure |
| | Ragnarok (AM) | 4/93 | 99 | Konv. |
| | Ragnarok (PC) | 4/93 | 99 | Strategie |
| | Rampart (AM) | 2/93 | 103 | Konv. |
| | Rampart (ST) | 2/93 | 103 | Konv. |
| | Reach for the Skies (PC) | 1/93 | 110 | Simulation |
| | Ringworld (PC) | 4/93 | 18 | Preview |
| * | Ringworld: Revenge of... (PC) | 5/93 | 8 | Adventure |
| | Risky Woods (PC) | 4/93 | 40 | Konv. |
| | Road Runner's (SNES) | 2/93 | 127 | Action |
| | Robin Hood (GB) | 4/93 | 133 | Action |
| | Robocop 3 (PC) | 4/93 | 40 | Konv. |
| | Rolo to the Rescue (MD) | 4/93 | 128 | Action |
| | Sabre Team (AM) | 1/93 | 93 | Strategie |
| | Sensible Soccer V. 1.1 (AM) | 1/93 | 88 | Sport |
| | Shadow of the Comet (PC) | 1/93 | 52 | Preview |
| * | Shadow of the Comet (PC) | 4/93 | 6 | Adventure |
| | Shadow President (PC) | 4/93 | 105 | Strategie |
| | Shadoworlds (AM) | 3/93 | 46 | Adventure |
| * | Shinobi 2 – The Silent... (GG) | 3/93 | 135 | Action |
| | Sim Earth (PC) | 2/93 | 106 | Konv. |
| | Sink or Swim (AM) | 1/93 | 38 | Preview |
| | Sleepwalker (AM) | 5/93 | 48 | Action |
| | Snapdragon (PC) | 5/93 | 124 | Education |
| | Soccer Kid (AM) | 3/93 | 41 | Preview |
| * | Sonic 2 The Hedgedog (SM) | 2/93 | 125 | Action |
| | Space Hulk (PC) | 2/93 | 98 | Preview |
| * | Space Quest V (PC) | 5/93 | 52 | Adventure |
| | Spaceword Ho! (PC) | 4/93 | 103 | Strategie |
| | Spider Man & X-Men (SNES) | 4/93 | 130 | Action |
| | Star Control II (PC) | 3/93 | 42 | Adventure |
| | Star Wars (GB) | 3/93 | 16 | Action |
| | Streets of Rage (GG) | 4/93 | 135 | Konv. |
| * | Streets of Rage 2 (MD) | 3/93 | 136 | Action |
| | Stunt Island (PC) | 3/93 | 126 | Simulation |
| * | Subtrade (AM) | 5/93 | 132 | Strategie |
| | Super Buster Bros. (SNES) | 3/93 | 138 | Konv. |
| | Super Cauldron (PC) | 4/93 | 24 | Action |
| * | Super Mario Land 2 (GB) | 2/93 | 136 | Action |
| | Super Star Wars (SNES) | 4/93 | 125 | Action |
| | Super Swiv (SNES) | 2/93 | 127 | Action |
| | Super Turrican (NES) | 2/93 | 137 | Konv. |
| | T2 – The Arcade Game (MD) | 3/93 | 132 | Action |
| | Tale Spin (MD) | 4/93 | 127 | Action |
| | Task Force 1942 (PC) | 1/93 | 105 | Simulation |
| | Tearaway Thomas (AM) | 5/93 | 47 | Action |
| | Tegel's Mercenaries (PC) | 5/93 | 100 | Strategie |
| * | The Ancient Art of War (PC) | 1/93 | 99 | Strategie |
| | The Chaos Engine (AM) | 3/93 | 20 | Action |
| * | The Complete Chess System (PC) | 4/93 | 106 | Simualtion |
| | The Cool Croc Twins (C64) | 1/93 | 39 | Konv. |
| | The Cool Croc Twins (C64) | 4/93 | 40 | Konv. |
| | The Game of Life (PC) | 4/93 | 108 | Simulation |
| * | The Greatest (AM) | 5/93 | 113 | Strategie |
| | The Hunt for Red October (SNES) | 5/93 | 110 | Strategie |
| | The Incredible Machine (PC) | 3/93 | 107 | Strategie |
| * | The Legacy (PC) | 1/93 | 50 | Adventure |
| | The Legend of Myra (PC) | 2/93 | 102 | Preview |
| | The Lost Kingdoms (PC) | 5/93 | 95 | Preview |
| | The Magic Candle III (PC) | 3/93 | 47 | Adventure |
| * | The Terminator 2029 (PC) | 1/93 | 15 | Action |
| * | Tiny Toon Adventures (MD) | 5/93 | 42 | Action |
| | Tiny Toon Adventures (NES) | 1/93 | 134 | Action |
| | Tiny Toon Adventures (SNES) | 3/93 | 135 | Action |
| | TMHT – The Hyperstone... (MD) | 5/93 | 45 | Konv. |
| | Transarctica (PC) | 4/93 | 96 | Strategie |
| | Tristan Pinball (PC) | 5/93 | 114 | Simulation |
| | Trivial Pursuit (SM) | 2/93 | 137 | Konv. |
| | Troddlers (AM) | 1/93 | 20 | Action |
| * | Trolls (AM) | 3/93 | 22 | Konv. |
| * | Trolls (PC) | 3/93 | 23 | Action |
| * | Ultima Underworld 2 (PC) | 3/93 | 6 | Adventure |
| | Uncharted Waters (MD) | 3/93 | 134 | Action |
| | Valhalla (PC) | 3/93 | 51 | Adventure |
| | Veil of Darkness (PC) | 3/93 | 50 | Preview |
| | Video Master (AM) | 2/93 | 89 | Hardware |
| | Video Poker für Windows (PC) | 5/93 | 104 | Strategie |
| | Wacky Funsters (PC) | 4/93 | 20 | Action |
| | Waxworks (AM) | 3/93 | 48 | Konv. |
| | Wayne Gretzky Hockey 3 (PC) | 1/93 | 86 | Sport |
| | Ween (AM) | 3/93 | 48 | Konv. |
| * | Ween (ST) | 4/93 | 54 | Konv. |
| | Whale's Voyage (PC) | 1/93 | 48 | Preview |
| | Whale's Voyage (AM) | 4/93 | 44 | Adventure |
| | Wing Commander (AM) | 4/93 | 108 | Konv. |
| | Wing Commander (SNES) | 2/93 | 134 | Simulation |
| | Wolfen (AM) | 5/93 | 123 | Adventure |
| | Wordtris (PC) | 4/93 | 102 | Strategie |
| * | World of Illusion (MD) | 1/93 | 131 | Action |
| | WWF Super Wrestlemania (MD) | 3/93 | 137 | Konv. |
| | X-Wing (PC) | 3/93 | 18 | Preview |
| * | X-Wing (PC) | 5/93 | 20 | Action |
| | Xenobots (PC) | 5/93 | 112 | Simulation |
| * | Xenon II (GB) | 1/93 | 134 | Action |
| | Zak McKracken | 2/93 | 60 | Oldie |
| | Zyconix (AM) | 1/93 | 24 | Action |
| | Zyconix (PC) | 3/93 | 39 | Konv. |

Legende:

AL = Atari Lynx
AM = Amiga
Archi = Archimedes
EN = PC Engine
GB = Game Boy
GG = Game Gear
Konv. = Konvertierung
MD = Mega Drive
NG = Neo Geo
SF = Super Famicon/Super NES
SM = Sega Master System
SNES = SuperFamicon/SuperNES
ST = Atari ST

# ☆ ☆ ☆ GEWINNER ☆ ☆ ☆

## Sonic (Sega, ASM 2/93)

**1.–3. Preis: Je ein Plüsch-Sonic**

Doris Wilden, 3255 Lauenden
Daniel Blaser, 8901 Gablingen
Sven Moderow, 6385 Bad Vilbel 3

Die Gewinner der übrigen **42 Preise** werden per Post benachrichtigt.

## Mario (Rough Trade Records, ASM 2/93)

Die Gewinner der 20 Mario-CDs werden per Post benachrichtigt.

## Star Wars (Ubi Soft, ASM 3/93)

**1. Preis: Sony EV-DT1 Video-Walkman**

Michael Kopleck, 3593 Edertal 9

**2. Preis: SuperNES**

Mark Newiger, 6306 Langgöns 5

**3. Preis: GameBoy**

Patrick Plohe, 2120 Lüneburg

Die Gewinner der sieben "Star Wars"-Module für den GameBoy werden per Post benachrichtigt.

## Harrier (Microprose, ASM 3/93)

**Lösung:**
**a) Senkrechtstarter**
**b) Jump Jet**

**1. Preis: Die Fliegerjacke** hat gewonnen:

Friedrich Müller, 8229 Laufen

Die Gewinner der neun "Harrier"-Games werden per Post benachrichtigt.

# Generalkarte

## Inserentenverzeichnis



Sicherlich wird es Ihnen nicht entgangen sein, daß ab 01.07.1993 die neuen Postleitzahlen gelten. Wir bitten Sie daher, uns bis spätestens 17.05.1993 Ihre neuen Postleitzahlen mitzuteilen, damit auch Sie in unserer Generalkarte mit Ihrer aktuellen Adresse zu finden sind.

Die geänderte Anschrift mit der neuen Postleitzahl schicken Sie bitte an folgende Adresse:

| TRONIC-Verlag | neu ab 01.07.1993 |
|---|---|
| GmbH & Co. KG | Postanschrift: |
| z. H. Frau Schwanz | Postfach 18 70 |
| Postfach 8 70 | |
| W-3440 Eschwege | 37258 Eschwege |

1000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 2061 Oering, Tel.: (04535) 2222.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 2000 Hamburg 76, Tel.: (040) 229 38-0 *(Info-service: (040) 2 27 09 61).*
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 3110 Uelzen, Tel.: (0581/5006).

4000
ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680494.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05241) 24939.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 425566.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
A.U.D.I.O.S., Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 6070 Langen 1, Tel.: (06103) 52365.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 6108 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 8391 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

. . . in der 7·93

# BYE & BUY

# ◀ THE NEXT ...

## Ende der 6/93...

...aber wir kommen wieder. Mit einer geballten Ladung Action, spannenden Adventures, faszinierenden Simulationen, kniffligen Stragiespielen und vielem mehr. So werdet Ihr endlich den STRIKE COMMANDER zu Gesicht bekommen und Euch auch bei REACH FOR SKY in luftigen Höhen bewegen können.

NATIONAL LAMPOONs CHESS MEISTER 5 BILLION AND 1 ist mehr als ein Schachprogramm. Dafür bürgt allein schon der Name. Gespannt sind wir auch darauf, wie sich A-TRAIN auf dem Amiga machen wird.

FLASHBACK, PREHISTORIC 2, EISHOCKEY MANAGER und schließlich INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE sind weitere Games, die wir unter die Lupe nehmen werden. Wir berichten ferner ausführlich über die VIRTUAL REALITY SHOW, werfen einen Blick auf den Spielemarkt für den MACINTOSH und werden... HALT! Mehr wird nicht verraten, sagt gerade unsere innere Stimme, denn sonst gäbe es ja keine Überraschung mehr. Daß die beliebten Rubriken wie das FEEDBACK, SECRET SERVICE, NEWS usw. mit von der Partie sein werden, ist Ehrensache. Am besten, Ihr überzeugt Euch selbst. Am 14. Juni 1993 an Eurem Kiosk oder schon ein paar Tage vorher im Briefkasten. Holt Sie Euch, die ASM 7/93.

▲ Bart Simpson als Titelthema im Juli

▲ International Rugby Chalenge

▼ Flashback

▲ Virtual Reality

VR93
3rd Annual
Virtual Reality International 93
Exhibition
Olympia Conference Centre,
London, England
6 - 7 April 1993

. . . 7·93

FÜR 6,60 DM?

KLARO ★!★

# DAS ASM KURZ ABO

JETZT NEU

6x ASM für ein halbes Jahr!

Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

nur für abonnenten!
jeden Monat eine LÖSUNG
GRATIS
(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur per ASM-Abo erhältlich

DESHALB

ASM – 6x für ein halbes, 12 x für ein Jahr!

## 100 % PREISWERT

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

## 100 % SCHNELL

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

## 100 % KOMPLETT

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

# ABO

# »KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in ASM _____ /_____ auf Seite _____ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ____________________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

| Menge | Produkt/Bestellnummer | System | à DM | gesamt DM |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

**Absender und Computersystem nicht vergessen**

Datum ______ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

# »KLEINANZEIGENAUFTRAG«

**Private Anzeigen:** Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
**Geschäftliche Empfehlungen:** 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum ______ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

# »ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 6/93)

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

Nur f. EG-Ausland:
USt.-Id.-Nr.: ..................................
☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)

**Inlandpreise:** 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
**Auslandpreise:** 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr. Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)
☐ als **Geschenk**-Abonnement

**Lieferanschrift** (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W ☐ O ☐ PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

**Gewünschte Zahlungsweise:**
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

**Widerrufsrecht:** Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

# ! = Top-Angebot ASM-BAZAR 6/93

☐ **Lexicross** ........ (☐ PC (☐ 3,5", ☐ 5,25").... à 29,95 DM
☐ **Monster Business** ........ (☐ Amiga, ☐ alle Atari ST-Modelle).... à 29,95 DM
☐ **Lethal Excess** ........ (☐ Amiga, ☐ alle Atari ST-Modelle).... à 29,95 DM
☐ **Super Off Road** ........ (☐ Amiga, ☐ C64).... à 49,95 DM
☐ **U.S.S. Enterprise** ........ (Riesen-Modellbausatz).... à 49,95 DM
☐ **X-Wing** ........ (☐ PC 3,5").... à 99,95 DM
☐ **U.S.S. Enterprise "The Next Generation"** ........ (Riesen-Modellbausatz).... à 49,95 DM
☐ **Mindscape-Joystick** ........ à 9,95 DM
☐ **Trolls** ........ (☐ PC 3,5", Amiga).... à 29,95 DM
☐ **Humans** ........ (☐ PC 3,5", Amiga).... à 39,95 DM
☐ **Curse of Enchantia** ........ (☐ PC 3,5", Amiga).... à 49,95 DM
☐ **Transarctica** ........ (☐ PC 3,5", Amiga).... à 49,95 DM

## PACKS

☐ **ST-Action-Pack** ........ (Lethal Excess, Monster Business, Turrican).... à 69,95 DM
☐ **ASM Fantasy Hit Collection** ........ (☐ Amiga, ☐ PC 3,5").... à 69,95 DM
☐ **PC-Flugi-Pack 3,5"** ........ (F.O.T.L, Jump Jet, Strike Force).... à 79,— DM
☐ **Electronic Arts-RPG-Pack** ........ (PC 5,25").... à 79,95 DM
☐ **Kick Off 2-Pack** ........ (Kick Off 2, Player Manager, Final Whistle, Amiga).... à 59,95 DM
☐ **Amiga-Top-Hit-Pack** ........ à 69,95 DM
☐ **Chart Attack** ........ (Lotus, James Pond, Venus, Ghouls 'n' Ghosts, Amiga).... à 39,95 DM
☐ **PC-Sound-Pack 1** ........ (mit Hardware) ... à 249,— DM
☐ **PC-Sound-Pack 2** ........ (ohne Hardware) ... à 129,— DM
☐ **Magnetic Scrolls Collection** ........ (Fish, Corruption, Guild of the Thieves).... à 49,95 DM

## CDs

☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** ........ à 23,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** ........ à 24,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »To be on top...«-CD** ........ à 29,95 DM

## BÜCHER

☐ **Das Neue Computer Hassbuch** ........ à 7,50 DM
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** ........ à 7,80 DM
☐ **Space Rat II-Abgefetzt** ........ à 7,80 DM
☐ **Top Secret Hint Book** ........ à 7,80 DM
☐ **4er Buch-Pack** ........ (Hassbuch, Space Rat I & II, Top Secret).... à 25,— DM
☐ **'66 Game Boy-Spiele'** ........ (Facts, Details und Praxistips v. A. Hink & H. Stiller, 200 Seiten).... à 29,80 DM

## HEFTE

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '92** (kompl. Jahrgang 1992 incl. 1 Sammelordner).... à 69,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (1-7, 11, 12, incl. 1 Sammelordner) ........ à 55,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) ........ à 60,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) ........ à 60,— DM
☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) ........ à 20,— DM
☐ **folgende ASM/s:** ____ / ____ ____ / ____ ____ / ____ ____ / ____ **zum Neupreis**

**ASM Special Nr.** ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ........ **à 7,50 DM** ☐12 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 **à 9,80 DM**

**Oldie! ASM** ☐ 11/88 ........ **à 6,50 DM** ☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ........ **à 14,80 DM**
☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen ........ **à 14,80 DM**

## T-SHIRTS & ORDNER

☐ **ASM Sammelordner** (weiß, 2 Stck.) ........ **16,80 DM**
☐ **Turrican-Shirt** (XL) ........ **à 24,95 DM**
☐ **Bitmap Brothers-Shirt** (XL) ........ **à 28,95 DM**
☐ **Electronic Arts-Shirt** (XL) ........ **à 23,95 DM**
☐ **Factor 5-Shirt** (XL) ........ **à 26,95 DM**

## MICROWELLE

☐ Space Cab (Amiga) ........ **à 10,– DM**
☐ Chemicon (Atari ST) ........ **à 10,– DM**
☐ Skat 2000 (Atari ST) ........ **à 10,– DM**
☐ The Secret Cave (Atari ST) ........ **à 10,– DM**

Mindestabnahme bei Microwelle: 2 Programme

+ **Porto/Verpackung** (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM)
**bzw. NN-Gebühr** (6,30 DM!)

Gesamtbetrag ________ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

**Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)**

aktueller software markt
aktueller software markt SPECIAL

## »ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Achtung! Der Geworbene darf für eine Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein Abo bezogen haben!)

Datum, Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

**Antwort**

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege

aktueller software markt
aktueller software markt SPECIAL

## »KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

**Antwort**

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

aktueller software markt
aktueller software markt SPECIAL

## »BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

**Antwort**

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege

aktueller software markt
aktueller software markt SPECIAL

## »KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Adresse:
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege

# HAVE YOU SEEN

# THE LOST VIKINGS™?

Interplay

Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
061 07-6 20 67
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!

**Gesucht : Spaß, Spannung, Witz und Originalität!**
**Gefunden : "THE LOST VIKINGS"**

Führen Sie die drei verlorengegangenen Wikinger durch unbekannte Welten. Level voller Fallen, Rätsel und Monster erwarten die drei unbarmherzigen Spaßvögel. Kombinieren Sie die verschiedenen Fähigkeiten jedes VIKINGS geschickt, und geleiten Sie sie so zurück in ihre geliebte Heimat. Ein Spiel voller Klasse und Rasse, bei dem der schmale Grat zwischen Spielbarkeit und Qualität gekonnt gemeistert wird.

**Komplett in Deutsch für:**

AMIGA

PC

Exclusivvertrieb Deutschland für PC und AMIGA

BOMICO